

Vol.92

R4・幻想水滸伝II・エリーのアトリエetc.徹底攻略特集開始!

平成8年12月25日発行(隔週金曜日発行) 第4第30号(第48号)

電撃プレイステーション

1998 12/25

PlayStation

定価 **490YEN**



年末特別付録

メモリーカードシール

冬の新作ソフト
SPECIAL

GoGoRPG

ファイナルファンタジーⅧ
マール王国の人形姫
チョコボの不思議な
ダンジョン2
サガフロンティアⅡ
テイルズ オス ファンタジア
デビルサマナー ソウルハッカーズetc.



**攻略Station
クリスマスEX**

エリーのアトリエ

—セシルとルグの黄金騎士2—

幻想水滸伝II

R4

RIDGE RACER TYPE 4

玉蘭物語

碧装逆襲のシャア

ポポロクロック

EHRGEIZ エアガイツ

TOYS DREAM

みつめてナイトR 大冒険編

アナザー・マインド

©1998



MOBILE SUIT

GUNDAM

CHAR'S COUNTERATTACK

GUNDAM

「機動戦士ガンダム」生誕20周年記念ソフト第一弾!

本作品は、1988年に公開された劇場用作品「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」をモチーフに、“アムロ”と“シャア”の戦いにスポットライトをあて、ファーストガンダムのエピソードを、モノログ風に挿入した、20周年を記念するソフトです。

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

'98年12月17日発売!!

プレイステーション用ソフト [ジャンル:3Dアクション]

価格:6,800円(税別/予定)



03-3847-5090

※本ソフトは、プレイステーション2専用ソフトです。プレイステーション2のハードウェアが必要です。プレイステーション2のハードウェアは、プレイステーション2の公式サイトで確認してください。

バンダイの最新情報はこちら!
バンダイホームページへアクセス
<http://www.bandai.co.jp/>

バンダイ
こども開発部
バンダイ・こども開発部

※本ソフトは、PlayStation 4/5対応ソフトです。PlayStation 4/5のハードウェアが必要です。

●本作は、PlayStation 4/5専用ソフトです。●本作は、PlayStation 4/5専用ソフトです。

●本作は、PlayStation 4/5専用ソフトです。●本作は、PlayStation 4/5専用ソフトです。



50th
GUNDAM
20th
ANNIVERSARY
1979-2000

好評発売中!!



機動戦士Zガンダム

●シューティング ●価格:7,800円

「機動戦士Zガンダム」のDisc2は、シャアのストーリーが楽しめるオリジナルモードDisc。ガンダムファンなら「逆襲のシャア」を楽しむ前に必ずプレイしておこう!



ファーストガンダムから最新の第8MS小隊まで、テレビ・OVAシリーズの想いで深いエピソードをベストチョイスした、すべてのガンダムストーリーを体験できるリアルなシミュレーションゲームです。

登場ユニットは、実に**470種以上**!
原作からの登場キャラクターも**160名以上**、**40章以上**ものステージで、
実の深い戦場を大きなスケールで楽しめます。
もちろん、白熱の**4人**対戦も可能です。



4人対戦による激戦の演出! 大迫力の戦闘シーン



新登場兵器シーケン

ガンダムファン垂涎の「**プレミアム映像Disc**」付き!

プレイステーションソフト
「逆襲のシャア」の
予告ムービーも収録!



SDガンダム G-GENERATION

対応 対応 対応 好評発売中!!

■シミュレーション ■価格8,800円(税別) ■1+1収録

BIGBANG PROJECT

Illustration by Horowitz, Hase & Kishimoto

初回予約特典

店頭で予約された方には、
「1/20 フルカラー・アクション
フィギュア「シャア・アズナブル」」を
購入時にプレゼント!

※数に限りがありますので、お早め!
※写真は差支を恐れたため、
実際の特典とは多少異なります。



初回封入特典

**CURIOUS
MASTERS**
初回封入特典として弊社バンデー
事業部より、99年2月に発売される、
究極のホレーディングカードゲーム
GUNDAM WARのプロモーション
カード封入!





このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

はじめて出会った男を、ボクは破壊した。

病院の拘束ベッドで目覚めた少年。

クスリによって破壊された記憶。

身につけた恐ろしい力。手も触れずに人を破壊し、焼き尽くす力…超能力。

世界を管理するマザーコンピュータ[ドロシー]

[ドロシー]によって産み出された新しい人間[ガレリアン]

[ガレリアン]の持つ恐ろしい力…超能力。

[ガレリアン]と戦えるのは、少年だけだった…。

PSYCHIC 3D ACTION ADVENTURE

ガレリアンズ

1999. MARCH ON SALE



ASCII

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



想像力に

すべてのソフトに、サウンドノベル三作「プレミアムムービー」がついてくる!!

絶賛
発売中

特別篇

いかま
たちの
夜

サウンドノベル・エボリューション **2**



4,800円 (税別)

サウンドノベル史上最大のヒットサスペンス。
雪に閉ざされたペンションで起る、連続密室殺人!
次々と襲いかかる恐怖の中、
見事トリックを見破り、犯人を推理しろ!

サウンドノベル エボリューション

「かまいたちの夜 特別篇」はココが新しい!

- 全編に渡り「シルエットモード」も搭載
- 自由に探る「3つの真実度設定」
- 恐怖への強い地方「フローチャート系統」
- 「デュアルショック対応」で新たな恐怖



突 き 刺 さ る。

サウンドノベル・エポリューション **3**

1999年 **1月**
発売予定

街

～運命の交差点～

このゲームには最新シーンや
グラフィックな表現が盛り込まれています。



5,800円 (税別)

街に生きる8人の個性豊かな人間模様。

それぞれのアツ〜い人生と、果たしてあなたは上手に
つきあうことができるか!? 運命を左右する5日間が、今はしる。

●全編に渡り「タイムエッセイモード」も満載 ●自由に選べる「3つの難易度設定」 ●登場人物の強い「魅力」が「プロチャート機能」 ●「デュアルショック対応」で新たな快感!



サウンドノベル・エポリューション **1**

1999年 **2月**
発売予定

弟切草

OTOGENESIS

蘇 生 篇



4,800円 (税別)

名作ホラーソフト「弟切草」が、より幻想的ビジュアルで復活。
めくるめく恐怖への扉があなたを待ち受ける。

さらに今回の「蘇生篇」では、容美へとザッピングし、

新たな事実が解き明かされる。

●幻想的CGの世界へ、ビジュアル格入れ替え ●ヒロイン容美のシナリオが追加 ●「デュアルショック対応」で新たな恐怖



プレイステーション2 対応

©1999/1998 CHUN SOFT / 販売元 株式会社
©1999/1998 CHUN SOFT / 販売 西沢/徳川 製作
©1999/1998 CHUN SOFT / 販売 西沢/徳川 製作



オリジナル「スクルトンヘッドホン」プレゼント

毎月抽選、合計1,000名様にプレゼント!

抽選4名以上は3商品に同様のマニアルをご賞与いたします。

※1商品で1口の応募となります。

※抽選には当選者の氏名を必要とさせていただきます。

楽しさ百発百中!



株式会社 チュンソフト

〒160-0022 東京都新宿区新宿5-24-20 丸新南ビル10階

<http://www.chunsoft.co.jp>



★おなじみの人生ゲームと、ボードゲームの神珠「さくまあきら」氏が手を組んで、人生ゲームの新シリーズが登場!!★コミカルなミニゲームを30種類も導入!!★ルールレットを回して進む簡単ルール★大人から子供まで安心して楽しめる!★コントローラーが1つでも、5人同時に遊べる!!



好評発売中
5,800円
(税別)

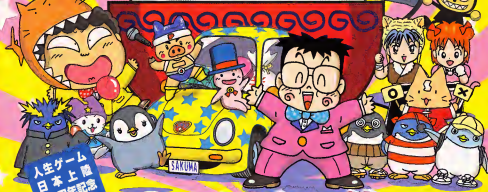
鹿児島産
さつまいもを
抽選で
100名様に
プレゼント！



Barcode and price tag area.

こんなことがあっていいの!?

「人生ゲーム」と「さくまあきら」が夢の合体!!



人生ゲーム
日本上陸
30周年記念
企画

周年記念
 別企画

さくま式 人生ゲーム®

ただいま **さくまいも** キャンペーン実施中!

【キャンペーン期間】1998年12月10日～1999年2月10日(土日祝日除く)
 【応募方法】 商品のパッケージのバーコードを切り取り、写真
 はがきに貼って、お名前、年齢、性別、住所、電話番号、
 人生ゲームに対するご意見、今後人生ゲームに希望
 されることをお書き添えての、下記にお送りください。
 連絡先▶TEL:025-8503 東京駅前施設区画4-19-1B
 株式会社タカラ CS事業部「さくまいも」係

お歳暮用
"冬の便り"
好評受付中

元祖、薩摩のさつまいも

／インプレットで希望。お申込み等お問い合わせは
 東京電力の「あるさと」本部
 東京都千代田区1-5-1 JAL東京国際ビル5階
 TEL:03-358-0334
 インターネットから <http://www.tokyo-pw.co.jp/kakashi/>

— おおひは文化
タカラ

©TAKARA CO.,LTD. / さくまあきら 1998

〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

このショップは、いろいろな玩具を扱っています。
<http://www.takaratoys.co.jp>

伊カゴ 小樽市
こども図書館

TAKARA®



GAME INDEX

TABLE OF CONTENTS

[illegible]

DENGEKI SCOOP!

マリア2 受胎告知の謎	10
エーペルージュ2 WORLD Series	12
封神領域エルツヴァーユ	14

攻略Station
クリスマスEX

大攻略特集! 19

R4 RIDGE RACER TYPE4/幻想水滸伝Ⅱ/エリーのアトリエ—サールブルグの錬金術士2—/玉蘭物語/機動戦士ガンダム逆襲のシャア/ボボロク/エアガイツ/みつめてナイト/R大冒険編/TOYS DREAM/ヴァンパイア セイヴァー EX
エディション/ワールドサッカー実況ウイングイレブン3 ファイナルフュージョン ほか

Go Go RPG/RPG情報満載!

ファイナルファンタジーⅣ／マール王国の人形姫
 テイルズ オブ ファンタジア／チョコボの不思議なダンジョン2
 サガ フロンティアⅡ／デビルサマナー ソウルハッカーズ
 桃太郎伝説／Sonata

★★★★ 電撃SoftStation 新作情報40タイトル超! 181 ★★★★★

ストリートファイター ZERO3/サイレント ヒル
スーパーヒーロー作戦/火魅子伝〜恋解〜
マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイターEXエディション
クラッシュ・バンディクー3〜ブツとび!世界一周〜 ほか

『幻想水滸伝Ⅱ』『逆襲のシャア』『ファイナルファンタジーⅩ』『久遠の絆』など **冬の新作ソフトSPECIAL**

メモリーカードシール

企画	新世代ロボット戦記 プレイサガ	83	[連載続き物]電撃コラムス	163
企画	サウザンアームズ	126	[読者ページ]PSの奴隷	167
連載	電撃PocketStation	134	読者アンケート	178
PC	ソフトウェア	138	読者プレゼント	179
電撃	PS3コンソーム	142	[企画]手紙戦艦ヤマトへ送る星はスカンダル〜	210
[読者イラスト]	14色奴隷	144	[企画]マクロス ダブル スクランプ	212
電撃	プレイステーション	147	[情報ページ]電撃NEWS STATION	228
クラブ	サデータベース	158	電撃ランキングステーション	235
ほか	「エリ」のトリニセーブルブルの密偵さん2〜		次号予告&広告インデックス	239
	はじめて物語	159	新作ソフトスケジュール	240

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、A…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない機器はすべて対応のもの です。

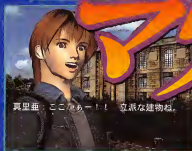
電撃特報

DENGEKI SCOOP

衝撃の
インタラクティブドラマ
『マリア』の
続編を
独占スクープ!

キーワードは「DNA」。

新たな人魚伝説の
「マリア」が
神秘に迫る!



真里亜、ここかあー!! 立派な建物ね。

マリア2 受胎告知の謎

原予定 4月25日発売
※価格未定 ※プロダクション未定

マリア2

胎
知
の
謎

“人の魂”を題材にしたサスペンス仕立てのシナリオ、テレビの連続ドラマを意識した構成と演出……昨年末に発売され、衝撃的な内容でユーザーを魅了した秀作『マリア』。ついに、その続編の発売が決定した! 今回は、1年の沈黙を破って登場する新しい『マリア』の魅力に迫っていく!!

STORY それは… あるジュゴンの 凍結死体から始まった

30年代初頭のある日、北海道に伝の海洋生物の水結死体が流れ着くという騒動が発生する。調査により、この死体は“鮫(オス)のジュゴン”と判明、すぐに蘇生も鎮静化していった。だがある学生がこの死体を“DNA”鑑定したことで事態は急変。鑑定結果は、死体が人魚伝説のモラルといわれる幻の“鮫ジュゴン”である可能性を示していたのだ! — 数年後、鮫ジュゴンの本格的な研究組織がついに発足。そして、その中心である慈愛堂生物研究所では“鮫の保存計画”と呼ばれる一大プロジェクトが実行されようとしていた。

前作『マリア〜君たちが生まれた理由〜』との気になる関連は?

多重人格症、精神カウンセリング、自殺未遂など、サスペンスホラー色の強いキーワードが数多く登場した前作。それに対し、今回の『2』は、“サイエンスファンタジー”風のストーリー。前作からのつながりも少々考えにくい。だが、前作の舞台となった病院も「慈愛堂」という名だった。ひょっとして?



▲▲多重人格症の少女・マリアとの1対1の場面が多かった前作『2』では?



“ドラマ”を演出する3つのモード

「インタラクティブ・ドラマ」と銘打たれた本作には、濃厚なストーリーを牽引するための数々の演出が凝り込まれている。前作で好評だったテレビの連続ドラマ風の章構成はもちろん、物語の臨場感を高める「マリア」独自の1つのモード（右で紹介）も備え、さらに今回は、グラフィックや演出面も大幅に強化されている。また、前作と違い、主人公（プレイヤーキャラ）が「マリア（真里亜）」自身であることも、大きな注目点といえる。ここでは、そんなシステム面の魅力に迫っていく。



▲モードについて、グラフィックの統一化がなされている。

ゲームの流れ

テキストモード

ムービー
シーン

リアルタイム
アドベンチャー

基本は「テキストモード」で進む。

右で紹介する本作の3種類のモードは、上の図のような関係にある。ゲーム進行の基本となるのが、「テキストモード」なのは前作同様。これに、特定の章で「ムービーシーン」と「リアルタイム」が導入されている。

REAL TIME

リアルタイムアドベンチャー

真里亜を操作して謎に迫れ!

1番大きな変更点。前作のインタラクティブムービーに相当するモードで、この「2」ではボリソンで表徴された真里亜を操作する。リアルタイムの探索シーンとなっている。今回は、どんな道行きが?



▲真里亜自身を操作していく、自由度が高くなった分、操作は大変。

前作の探索シーンは?

主人公の視点の視点で進み、移動できる場所や調べられるポイントとは固定されていた。膨大な表現は秀逸。



TEXT

●テキストモード

サウンドノベル風の文字による進行

テキストで進行する基本モード。「2」では新演出「語り音システム」を採用。文章だけでは伝わりにくくい、キャラの微妙な心情もボイスで表現されるぞ。



▲いわゆる「選択肢」によって、その後のシナリオが変化していくのだ。

MOVIE

●ムービーシーン

さらにクオリティ上がったイベントムービー

前作では、章と章のつなぎや、核心に迫る場面で使われていたムービー。「2」でも、物語の見せ場に使われそうだ。カットシーンなども凝っているぞ。



▲このクオリティの高さは必見! 細部まで描き込まれた珠玉のデキなのだ。

CHARACTER

キャラクター

より个性的に描かれる登場人物

ここでは、ヒロインである真里亜と、林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

林美智さんが描いた原案をもとに、まずはじめとした登場人物たちを、キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小

「2」では、人気の小



電撃特報

DENGEKI SCOOP

2

恋愛育成SLG『エーベ

前作より3年後の世界……
再びトリフェルズでの学園生活が始まる!!



魔法学園トリフェルズで、仲間たちと共に1人前の魔法使いを目指していく恋愛育成SLG『エーベールージュ』。パソコンやPS、SSなどで好評を博した人気育成SLGの最新作が、ついにPSで登場するぞ。PS版『2』は、もともとなパソコン版に、主要キャラのフルボイスやオリジナルイベント、新グラフィックなどを追加しての登場。初めての人はもちろん、パソコン版をプレイした人でも新たに楽しめるようになっている。また前作に登場した、世界に流行しつつある魔法現象や古代遺跡、女神エーベの神話の謎などが本作で徐々に解き明かされていく。舞台となる世界「ワーランド」の謎が、ついに明らかにされるのだ。果たして学園卒業の日、キミはどんな結末を見ることができるのか?

主人公 ランツ・ルシオン

大陸に渡った前作の主人公、カレナックの弟。魔法の素質を見出されて学園に入学する。英雄視されるカレナックに対して多少劣等感を抱いているが、兄譲りの責任感と優しさを持った少年。



「エーベールージュ」とはこんなゲーム

魔法学園トリフェルズに通う主人公のカレナックを、一流の魔法使いを目指して育てていく恋愛育成SLG。魔法の修行とクラスメイトとの恋愛を並立させながらこの世界に隠された謎を解き明かし、卒業までに世界の命運を握る魔法「神の魔法」を習得する。



※画面写真は制作中のものです。



魔法学園トリフェルズで繰り広げられる、恋と魔法の恋愛育成SLGが帰ってきた! クラスメイトとの恋愛や世界に隠された秘密を巡る謎解き要素が、前作よりグーンとパワーアップした『エーベールージュ2』。キミもこの魔法学園で、胸躍る学園生活をエンジョイしよう!

エーベールージュ2 WORLD Series

未定
発売日
▶ 登場人物
▶ シナリオ
▶ 魔法(プロダクション)



ルージュ2』がついにPSに登場

恋に魔法に謎解きをすべてが大きくパワーアップ!!

一人前の魔法使いを目指し、主人公を育成していく『エーベルージュ2』も、もちろん、学園生活は勉強や魔法の修行ばかりじゃない。修学旅行や季節祭など、楽しいイベントが自白押しだ。さらに、学園生活のもう一つの大きな柱となるのが、クラスメイトの女の子との恋愛。週末のデートや意中の女の子へのプレゼントで良くなる。そしてゲーム後半は、この世界に関する謎解きへとストーリーが展開していく。恋愛、魔法、そして謎解き。「2」ではこの3つをバランスよくこなさないとハッピーエンドは迎えられないぞ!!

POINT 1 育成パート

育成パートは、より操作性が向上している。スケジュール入力では休日や学校行事などが表示されるようになり、より効率的にスケジュールを組むことができるようになった。また今回から新しく加わったのが「席替え」システム。どのキャラクターの隣に座るかによって、その相手との好感度が微妙に変化するようになっているのだ。好きな女の子の隣席をゲットしよう。



POINT 2 恋愛パート

学園生活の華である、クラスメイトの女の子との恋愛要素も充実! 週末のデートシーンはさらにボリウムが増し、季節ごとにさまざまな場所に出かけられるようになった。また、女の子にあげるプレゼントの種類が大幅に増え、季節や日にちなど、入手できる時期が限られている物もできた。それらをいかに手に入れるかも重要だ。



▲自分がプレゼントしたドレスを着た女の子とデートできるなんて嬉しいイベントも。

POINT 3 謎解き・AVGパート

もちろん、ただの恋愛育成BSGで終わらないのが「エーベルージュ2」。エーベ神話や道徳化による水位の上昇、そして古代遺跡など、前作で未解決だった謎を解き、徐々に彼らに向かう世界を救う必要はない。数々の謎を解き世界を救うには、仲間たちや、主人公とともに危機に立ち向かうパートナーの存在が不可欠なのだ。



▲女の子を盗みかき回してはかりりだけではハッピーエンドは迎えられないぞ。

学園生活を共にする

登場人物

主人公フアンツ・ルシオンが学園生活を共にする女の子は全部で5人。前作より人数は減ったが、その分それぞれの女の子に奥の深いストーリーが用意されているのだ。

気まぐれさではうらはらの寝じけな態の意味は?

ドーラ

気強く気まぐれで、いつも主人公を振り回してばかりいる女の子。しかし! 人さりのときに見える寂しげな表情が気になるが……。



アルテナ

▲目が大きくていつも夢見がちな女の子。まじめで責任感が強く、意外と行動力の一環もある。



フェルス

▲その外見のせいでいつも男の子と勘定されている。前作のユーと同じく、序盤で大活躍の女の子。



メル

▶おっとりした性格で、身体も気も熱いのでよく寝てしまう、貧血出身のお嬢様。



世界の運命を握るアンヘル種族の少女

マール

前作のヒロイン、ノイシュと同じ稀少民族アンヘル種族の女の子。明るい性格で、ノイシュと同じく歴史に強い興味を示す。しかし、なぜか彼女には幼い頃の記憶がない。



前作のキャラクターも登場するぞ!!

本作には、前作のキャラクターも多数登場する。前作のヒロインであるノイシュは、主人公のクラスメイト、男傭人だったリッセルは武術魔法の先生として登場する。ほかにも、女魔術士となったエルツ、科学好きのフルラーツも再登場するのだ。



▲前作の主人公、カレ・チャックとの関係は明らかになるノイシュ。カローラは学園の人たちにももちろん人気だ。

封神領域

エルツヴァーユ

操作がとてもシンプルなため、格闘ゲーム初心者から上級者まで楽しめる「エルツ」。練り込まれたゲームシステムはもちろん、戦闘時の派手な演出から細かく用意されたキャラクターストーリー設定まで、見どころはいっぱいあるぞ。発売まであと1カ月の辛抱だ！

キャラ選択



「エルツ」のストーリー序盤を遊ぶ。ほかのモードは2Pカラーも用意されているが、ストーリーモードは1Pカラー専用となっているのだ。

次回予告

新番組

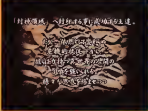
キャラ選択後、TV番組を思わせる次回予告シーンが入る。当然のことながら、一番最初の次回予告では「新番組紹介」という形を取っている。

TV番組のノリで展開していくストーリーモードの演出に注目！

このゲームにはいくつかのモードが用意されている。アーケードの格闘ゲームのようにCOMを倒していく1Pモード、友だちと戦う対戦専用のVSモード、様々な練習ができるプラクティスモードなどがそう。そんな中で、もっとも「エルツ」らしいのがストーリーモードだ。このモードは各キャラを主人公とするTV番組のような構成を



▼TV番組を模した演出になっている。たとえば、視聴者からの投稿や、コメンタリーなども登場する。これはゲームと番組の境界線が曖昧だ。



るように視聴者からの「投稿」（もちろん、「投稿」しているのは関係者）があったり、ゲーム内プレゼントまで行なわれているのだ。この辺も実にTV番組っぽいやね！

◀「エルツ」のオープニングで語られるストーリー背景。「封神領域」や「イハドワルカ」といった単語も登場する。



ハイライトシーン



決闘予告のナレーションが流れる中、次回で戦うキャラに各キャラの次回予告シーンが表示される。カッコいいシーンばかりが選ばれているのだ。

タイトル



メインタイトルが表示される。敵の場合は「MoeMoeエルツ」というタイトルで、ちゃんとしたタイトルロゴまで用意されているぞ。

サブタイトル



第1話のサブタイトルは「エルツ」の場合、イラストと文字が特徴。背景イラストで設定しているのがエルツ（右はアル）だ。

試合前デモ



戦う前のデモシーン（もちろん、両者のセリフ付き）。ストーリー内容に合わせて、シリアスなものからコミカルなものまで用意されている。

試合開始



試合前デモの流れは、決闘れること（ダンディヤー）との試合シーンへと続く。「GET SET」の掛け声のあと、「GO!」と同時に試合開始だ。

新要素発見! これらのシステムが、戦いをさらにヒートアップさせる!!

中・遠距離捕縛攻撃にバリエーションが!

中・遠距離捕縛攻撃を出す方法は2つあることがわかった! これまで紹介してきた「●+△」というコマンドだと、相手の足元に丸い模様が浮かび上がる。しかし「●+△△」というコマンドだと、ドーナツ型の模様が浮かび上がるのだ。通常の捕縛攻撃から脱出するには、前後左右へステップすればよかった。しかし、このドーナツ型のステップ捕縛攻撃を仕掛けられたときにステップしても捕まってしまうだけ。逆にその場から動かなければ捕まらないようになっているのだ。



▲中・遠距離捕縛攻撃をかけたシーン。ボタン連打でも抜けられる。効化することもあるぞ。

滑空3連攻撃をガードすることができ!



▲ダンザイバーの打ち上げ攻撃を喰らったウイ。ここで追い打ちされては大変。防御ボタンを連打しよう。



▲ダンザイバーは追い打ちの滑空3連攻撃を仕掛けてきた。はたしてウイの防壁は間に合ったのか?



▲滑空3連攻撃をかわすウイ。追い打ちを無効にしたため、打ち上げ攻撃のダメージを受けるだけで済んだ。



▲両者はある程度の距離を取って面合する。ここから仕切り直し。どんな行動を取るかはプレイヤー次第だ。

想とはいえ、体力を崩してしまったときにそんなことをいっても始まらないからだ。しかし今回、浮かされたあとに防御ボタンを連打することで、相手の滑空3連攻撃を防げることが判明したぞ! 体力を崩されたときにもいえることだが、マイキャラが無防備状態に追いやられても、あらかじめ防御ボタンを連打しよう。

捕縛攻撃



▲軍が捕縛攻撃を仕掛けたところ。ガリイの足元に模様が浮かき上がり始めている。



▲前ステップで捕縛攻撃から抜け出すことに成功したガリイ。軍はまだ動かない。



▲攻撃を喰らう軍。捕縛攻撃を逃れたガリイ、すぐ反逆されてしまう危険なのだ。

ステップ捕縛攻撃



▲こちらはステップ捕縛攻撃を仕掛けたところ。コマンドは「●+△△」だ。



▲上と同じタイミングで逃げたガリイだったが、ドーナツ型の模様の上には!



▲みごとに捕縛成功。この後、軍の指揮官が捕縛攻撃が手詰りに決まることになる。

勝利!



時間無制限の勝負は、相手の体力をゼロにした方の勝ち。様々な技を駆使して戦う。もし負けてしまったら、何回でも再戦することができる。

アイキャッチ



勝利には「か」からずアイキャッチが挿入される。エリルの場合、このように愛らしいデジタルキャラが、タイトルロゴとともに登場するのだ。

試合後テモ



試合後にも、試合後テモと風のように両者の間で会話が交わされる。ただし今回はエリルが勝者、タンザイバーが敗者という立場のものとなる。

次回予告



対戦相手のハイライトシーン、サブタイトルなど、次回予告シーンが盛り込まれていて、もちろんエリルの次なる対戦相手はガリイだ。

エンドタイトル



TV番組でよくCMのあとに表示されるのがこのエンドタイトル。タイトルからエンドタイトルまでのセットが、このあとと繰り返されていく。



マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

エアガイツにリユニオンせよ。



初回購入特典として野村哲也氏描き下ろしポスターをプレゼント!

数に限りがございます。なくなり次第プレゼントは終了させていただきます。

店舗によっては、お取り扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

エアガイツ プレイステーション版
12月17日発売 標準価格5,800円(税別)

下記コンビニエンスストア、プレイステーション取り扱いのゲームショップ・駄菓子店・デパート等で在庫めぐり下さい。



各店4チェーンのほか、
 百貨スーパーでもお求めいただけます。



巻頭特集

星界の 絛文章

宇宙海賊ミトの大冒険
STELLAR BUSTER

MASTERキートン
To Heart

鉄コミュニケーション
EAT-MAN'98

バブルガムクライシス TOKYO 2040



Voice
Flash

水野愛日

大研究 PART 1 大研究 PART 2

バンダイビジュアル DVD時代の到来
～先駆者の軌跡～ 後編

GUNDAM 20th 『機動戦士ガンダムZZ』 ILLUSTRATION 北爪宏幸

小説 EATMAN ～殺しの運転子～ コミック プロジェクト・リムーバー
真下耕一 画/村田俊治 本村明広

アニメファンとクリエイターをつなぐ、総合アニメ情報誌 好評発売中!!

電撃 ビーマガジン 1月号

B-magazine

©森岡浩之・早川義男 ©サンライズ

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合せ 03-5280-7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ <http://www.mediaworks.co.jp/>



©1998 藤浪智之/佐々木亮 ©1998 講談社/キノトロープ

©CAPCOM CO.,LTD

©1998 Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT!DESIGNWORKS

©Abel inc.All RIGHTS Reserved.

©SR-12W/PIONEER LDC.

©Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHISUKE TAMORI

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

©1998NAMCO LTD.

©1998 F・O・G

©1998 元気

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

©1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

©1997/1998 スクウェア/ドリームファクトリー ©1997 スクウェア キャラクターデザイン/野村哲也

©GUST CO.,LTD.1998/illustration:山形伊佐衛門

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998

Crash Bandicoot TM&©UIS;Source Code NDI

©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

©ATLUS/RED 1998 キャラクターデザイン/草河遊也 レイアウト/幡池裕行

©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998

©1998 Electronic Arts Square K.K. All rights reserved. Theme Aquarium is a trademark of Electronic Arts Inc.
used under license. 'theme'series products are the property of Bullfrog Productions Ltd.

©TAITO CORP.1996,1998

©1998 ARTDINK. All Rights Reserved.

©Sony Computer Entertainment Inc.

©CAPCOM CO.,LTD.

©1998 スクウェア

©藤島謙介 ©NAMCO LTD.

©JALECO LTD.

©1996,1998 ASCII Corp./Bits Laboratory

©YUKE'S

©1999 スクウェア キャラクターデザイン/野村哲也

Crash Bandicoot TM&©UIS;Source Code NDI

©CAPCOM CO.,LTD.

©Sony Computer Entertainment Inc.

イラスト/岩瀬さとみ・鈴城芹・C次郎

ゲーム雑誌最強の攻略ヘビー

好書

Soft

Toy

Win

クリスマスEX

イラスト：山師

R4 RIDGE RACER TYPE4

幻想水滸伝II

のオトリエ

玉岡物語

ボホログ

エアガイツ

みつめてナイトR

TOYS DREAM

EXエディション

クイレブン3

落ちゲーやろせ!



恒例! 電撃だからできる渾身の濃厚攻略!

RCGファン必読!

すべてのRCGファンを魅了してやまない超大作RCG「R4」。読者のみんなもその魅力のトリコになってガンガンやりこんでいる最中だろう。今号ではDPSならではの高密度かつ高レベルな攻略を解説していくぞ。これでキミのレーザーレベルも100倍パワーアップすること間違いなし! また、レースゲーム初心者のキミもDPSならではのテクニックを覚えれば、ドリフトをカッコよく決めることだってできちゃうぞ。ガンガンやり込んで友達に差をつけよう!!

R4

RIDGE RACER TYPE 4

R4 RIDGE RACER TYPE4

発売中
PC

★¥18,800(シリアル・ゲーム別冊¥7,980) ★ナムコ
★MC(733221、PS(733232)、DC、PlayStation 2専用機) ★8-120604

走りに
芸術を
求める
強者たちに
贈る

究極の 走行マニュアル

The Complete Manual to Win



フリーレーサーのサクセスストーリー

グランプリ優勝までの道のり



獲得した車はガレージへ

グランプリ最終戦の優勝後に手に入る新車は、自動的にガレージモードで選択可能になる。ただし、タイムアタックモードなどで使用できるのは、その中からガレージに登録した8台（最初の8台までは自動的にガレージ登録される）だけなので注意しよう。なお、ここではステッカーのデザインもできる。



新車投入とチューンナップの仕組み

新しい車が入るチャンスは右の解説図のように3回用意されている。No.1～19の各車獲得のためのおおまかな条件や、それぞれの入手のタイミングについてを下にまとめてみたので、チェックしよう。



車の性能は成績に左右される

新しい車が投入されるときには、
それまでのレースの成績がいいほど、
性能のいい車がもらえるのだ。



**グランプリで
入手できる車**

No.1~19 (番号は上の写真のようにカラーモードでチェックできる) それぞれの車が投入されるタイミングは下のとおり。同じ色 (No.1と2と8と13など) は同じ車 (チューンナップによる違いはある) を表している。

永瀬麗子の
情報コーナー

グランプリでは、あなたの成績がいかにオーナー（スポンサー）からの賞賛を増え、権限のいい車を手に入れられるようになるの。オーナーはあなたの成績を4段階に評価して、例えばNo.3の車を使用中だと次の投入率No.7~10の中間で決まってくるのよ。レーススタートのお仕事中にゴッソリ見ちゃったんだぜ、オーナーの見ていて、あなたの使用状況によくなって、リタイアした車も途中でチェックしてくるのよ。覚えておいてね。

DPS速伝の
スーパーテク

3DJ

ドリフトジャンプ

急な上り坂の頂点（以下ジャンプポイント）の先にコーナーがある場合、ドリフトタイプの車でも考えもせずに高速で突入してしまうと、図（右）のような事故が避けられない。こんな場所をより早く抜けないといけない。図（左）と連続写真で解説しているドリフトジャンプ（以下D J）を使ってみよう（ヘルタースケルターで再現。写真と図中の数字①～③は、それぞれ同じ地点を指しているぞ）。なお、グリップ車では、残念ながらこのD Jを使うことはできない。



▲道路の影に注目！ 走行スピードにもよるが、基本的にこの位置でドリフト開始がベスト。



▲ジャンプした瞬間。このあと空中に居る間も、車体の向きは変化し続ける。



▲着地の瞬間。この直後から通常のドリフトが始まり、壁に接触することなく曲がれるのだ。

DJでのコーナリング



フルスピードで普通に突っこんだ場合



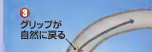
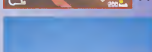
①ドリフト開始地点 ②ジャンプポイント ③着地するポイント

DPS速伝の
スーパーテク

4DT

ドリフトター

ドリフトが必要なカーブが2つ続くS字コーナーは、ドリフトタイプの車を使って高速で抜けた人にとって非常に厄介。こんな場所をより早く抜けないなら右の図と連続写真で解説しているドリフトターン（以下DT）を使ってみよう（ヘルタースケルターで再現。図中と写真の数字①～③は、それぞれ同じ地点を指している）。ある程度ドリフトしてから、すべっている方向と逆にハンドルを切るとカウンターが当たってグリップが戻るけれど、ドリフト開始から極めて短い間に車体の流れている方向と逆にハンドルを切った場合には、ドリフトしたまま、すべっている状態が保たれる。DTはこの現象を利用した「R 4」独特のワザなのだ。なお、D Tの場合は、写真③にもあるとおり、通常のカウンター操作をしなくてもグリップが回復する。「リッジシリーズ」をやりこんだ上級者ほど、カウンター操作（流れている方向と逆にハンドル操作）のクセがついていて苦勞させられるけど、D Tでの操作をすると確実に外側の壁に衝突してしまうので要注意だ。ちなみに、グリップタイプでは、D Tは使えないぞ。

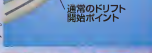


③
グリップが
自然に戻る

②
ターンをかける
ポイント

①
DTのドリフト
開始ポイント

通常のドリフト
開始ポイント



▲ドリフト開始の瞬間。通常よりもコーナーに近い場所から開始するのがポイント。



▲ドリフトをしながらか、この場所でハンドルを逆に（この場合は右）に切り直す。



▲ハンドルを右に切ったままでも自然にカウンターが当たり、ドリフトが終了する。

DPS速伝の
スーパーテク

5SCD

セグメントドリフト

M T車を壁に特定の上下坂で連続写真のようなシフト操作（5速→6速→5速）をすれば、通常ではありえない加速を得られる（ヘルタースケルターで、PRESET D4を使って再現）。このSCDはドリフトタイプとグリップタイプのどちらでも使用できるぞ。



▲そのすぐあと、この場所で6速から5速へ。速さ、急加速が得られる。

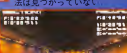
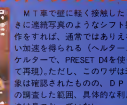
▲SCDのおかげで、この時点で270km/h以上をキープ。普通より10km/hほど速い。

DPS速伝の
スーパーテク

6SDC

セグメントドリフト

M T車で壁に軽く接触したときに連続写真のようなシフト操作をすれば、通常ではありえない加速を得られる（ヘルタースケルターで、PRESET D4を使って再現）。ただし、このワザは現象は確認されたものの、DPSの調査した範囲、具体的な利用法は見つかっていない。



▲接触後、5速から6速へ。この一瞬のシフト操作はできるだけ早く行う。

▲この時点で260km/hほど回復。SDCを使わず接触したときより約50km/hも速い。



永瀬屋子の
情報コーナー

上のSCDの解説を読んで、「SCDはどんな条件の場所で使えるのかな？」って思った人はいるかしら？ 実はこのワザ、ヘルタースケルターとアウトオブレンジにある、2つ続きの上り坂（上のSCDの解説のと写真に載っている場所よ）でしか使えないらしいの。だから、ほかの場所で試しても、効果はぜんぜんないみたい。もちろん、使える場所がほかにもないかは調査中よ。

Course Map

コース別攻略ポイント

より速く走るためのベストな走り方を伝授!

タイムアタックでベストタイムを出すための徹底攻略を、ヘルタースケルターからプレイステーションまでの各コースそれぞれについてお届けする。自分の限界にいち挑戦だ!



ヘルタースケルター

Helter Skelter

プロカミトPRESET D4

全長: 920m (X 3周)

標準ラップ: 1:05'000

目標ラップ: 48'000

初心者のキミトPRESET D2

A 2つ目の右コーナー

ここでの課題

ドリフトをマスターしよう

5速のままコーナーに入り、グリップが戻ったら5速にするSU D (以下、これを6-5 S U Dと呼ぶ) を使ったドリフトでクリア。クリア後に230km/hキープが目標。あらかじめ左側に寄って、コーナーの赤い看板が視界から消える直前にドリフトを開始しよう。ドリフト練習中の人はこのコーナーが最適な練習場所だ。

B トンネル直角コーナー

ここでの課題

持続が短めのドリフトを使う

6-5 S U Dを使ったドリフトでクリア。クリア後に220km/hキープが目標。90°コーナーに入る前に右に寄っておき、左のインギリギリを狙う気持ちでドリフトしよう。ドリフト時のアクセルオフは短くし、ドリフトは浅め(持続時間は短め)にかけること。右の壁に接触しないよう、カウンターの小刻みに当てるのがコツだ。

C トンネル内のS字コーナー

ここでの課題

上級テクD7を狙ってみよう

D7でクリア。クリア後に200km/hキープが目標。D7のやり方はP.23を参考に。慣れてきたら5速でコーナーに入ってからドリフト中に6速にし、グリップが戻ったら5速にするSU D (以下、これを5-6-5 S U Dと呼ぶ) も併用しよう。D7が難しい人は、図と連続写真(①~③は同じ地点を示す)で解説している、カウンターを利用する方法を使う。



D 対戦格闘の看板のS字

ここでの課題

切り返し地点を見逃さないように

グリップ走行でクリア。立体交差を抜ける地点で270km/h以上が目標。キツめのS字だぞ、グリップ走行で抜かれる。ハンドルを右いっぱいから左いっぱいへ切り返すタイミングが重要。

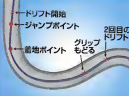


E ジャンプポイント登場

ここでの課題

DJからドリフトにつなごう

ジャンプポイントではDを使う。P.23で説明しているDのJの方法は、この場所での実演を通して解説を行っているので、詳しくはそちらを参考にしよう。最初Dを使うことに神経を集中し、慣れてきたらD J使用時のドリフトに6-5 S U Dも併用してみよう。クリア後に240km/hキープが目標。2回目のドリフトは、赤い看板が視界から消えた直後ドリフト開始の合図だと覚えておこう。



読者の初心者
教習コーナー

この「読者の初心者教習コーナー」は、初心者の方のためのコーナー。車中式中級ライセンス取得コース、みたいなところから、私が場所と課題、それに合格基準を決めてあげるから、それができると何度もチャレンジしてみてね、それはいいね。上のAのコーナーでPRESET D1を使って、ドリフトで150km/hをキープ (150km/h以下にならないようにコーナーを抜ければ合格)。さあ、やってみて

①コース情報について

「全長」はコース1周の設定距離。「標準ラップ」「目標ラップ」は、初心者と上級者それぞれが目指すラップタイム。「プロのキミ」「初心者のキミ」はタイムアップ時に上級者と初心者それぞれにお勧めの車だ(PRESETとグランプリのステージ3までの範囲)。

②コース図のアルファベット

コース図の標所にはアルファベットをふり、各地点を徹底攻略。攻略は、ネジン使用で、「プロのキミ」に記してある車(MT車)を使った場合を前提に進めていこう。また、攻略ポイントの見出しの横に★が付いているものはドリフト必要地点を表す。

③コース拡大図の見方

ポイントごとに掲載しているコース拡大図は、実際のコースそのまゝの状態と地形を再現(コース設計師地図は除く)。赤線はラインドリルを示し、「x」はドリフト走行とグリップ走行の切り替わり地点を示し、「●」は通過すべきポイントを示す。



全長: 628.86m (x 3.14)

標準ラップ: 1'37"000

目標ラップ: 1'07"000

プロのキミ PRESET D4

初心者のキミ PRESET D1

A ▶ 最初のヘアピン

ここでの課題

ドリフト後の立ち上がりはいていぬい。

6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に210km/hキープが目標。ドリフト開始は赤い看板が視界から消えた直後。カウンターを当てたとき、心持ち車を右側に向かせておくのがコツ。

C ▶ 両脇が岩の右コーナー

5-6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後には220km/hキープが目標。カウンターを当てたとき、心持ち車を右側に向かせておくこと。あと、外側の灰色のエリアは減速地帯なので、入りこまないように。ドリフトを早めに開始し、早めに終わらせるのがコツ。

D ▶ 分岐点あとのS字

まず最初に、2回のドリフトを続けて行う方法を解説するぞ。クリア後は1回目のドリフトが80km/hキープ、2回目がい70km/hキープが目標。できれば、1回目で6-5SUD、2回目で75-6-5SUDを併用するのが理想的。ドリフト開始地点は写真を参考に。

B ▶ 岩肌迫る左コーナー

ここでの課題

グリップとそのあとの向き

Bから続く3つの左コーナーは、5速のアクセル全開で。Bでは右側に寄って置いて、草むらに車が入ったら、ハンドルの左をいっばいに。その直後のジャンプは右側から向きをまっすぐにして行うこと。

ここでの課題

ドリフトは早めにかけよう

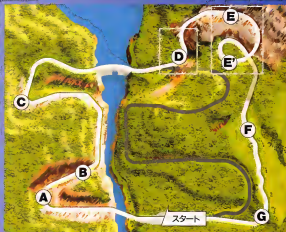


この地点でドリフトを開始する。この地点でカウンター、車の向きに注目!

ここでの課題

DTでのクリアが最終目標

DTを使う場合には、連続写真をよく見て、タイミングを確認しておこう。クリア後には210km/hキープが目標。最初はDTを成功させることに集中し、慣れたら、6-5SUDも併用して、さらに上の走りを目指そう。



E ▶ ジャンプポイント

ここでの課題

狭くてDを決めよう!

EのジャンプポイントはDで、5-6-5SUDを使い、クリア後に200km/hキープが目標。ドリフト中は思いっきり右を向かせること。E'では6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に180km/hキープが目標。ドリフトは赤い看板が見えたらすぐ開始し、カウンターのとき、心持ち車を右側に向かせておこう。これでそのあとの立ち直りも早くなるぞ。



4速のギアが切り替わった瞬間に、Eのジャンプポイントでドリフトを始める。E'では6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に180km/hキープが目標。ドリフトは赤い看板が見えたらすぐ開始し、カウンターのとき、心持ち車を右側に向かせておこう。これでそのあとの立ち直りも早くなるぞ。

F ▶ タビのジグザグ地帯

ここでの課題

できるだけ直線的に抜けよう

6速、アクセル全開で走り抜ける。トンネルを出たら、すぐに左にハンドルの切り、写真(左)の地点を狙おう。そのあとの左一右一右はほぼ直線的に走り、写真(右)から先は左右に小刻みのハンドル操作をしながら抜けよう。



▲トンネルを出たら ▲この地点まではこのコーナーを狙う。は直線的に走れる。

G ▶ 赤根根の右コーナー

ここでの課題

インからのドリフトを決めよう

6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後220km/hキープが目標。ドリフトは直前の地

形の関係で、右側から、赤い家が消える直前に開始。

ドリフト



▲最初のドリフトはここから。▲この地点で早めに2回目のドリフトを開始。▲グリップの戻った瞬間、大急ぎで減速は避けられない。

DT使用



▲最初のドリフトは、上と比。▲ターンはこの場所でのみ、なるべく先のこの地点で、ようにしよう。▲グリップの戻った瞬間、大急ぎで減速は避けられない。



腕子の初心者
教習コーナー

次の課題はグリップ実行。ドリフトよりもグリップのほうが難しく思っている人もいるかもしれないわね。でも、走り抜ける楽しさを味わえたら、絶対グリップのほうが難しく思うの。それじゃ教習いって。上の6のコーナーを、PRESET G1を使ってグリップ実行で164km/hをキープ。私が見ていてしんどいくらい走り抜けるのがいいわ。



エッジ オブ エアース

Edge of the Earth

プロのキミ・PRESET G4 初心者のキミ・PRESET G2

全長: 5685m (×3周)

標準ラップ: 1'12"00

日曜ラップ: 65'00

A ▶ 横断歩道先の右カーブ

実際に走るとかなりキツいが、グリップ率なら5速でアクセル全開のまま曲がれる。クリア後に300km/hキープが目標。コーナーに入る前、左手のどっぴった地形を踏んでからすぐ左につけておくこと。コーナーへの突入もしやすくなる。

B ▶ ゼビウス看板右ヘアピン

6速のままドリフトする。クリア後に210km/hキープが目標(コーナーを抜けたら加速するため5速に)。ブレーキは持ち長め。ハンドルはいっぱい切る。コーナー出口外側はえぐれていて、乗り上げると減速してしまうので注意。

C ▶ 坂の上の右コーナー

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。クリア後に260km/hキープが目標。Bの少し先は上り坂になっていて見通しが悪いが、そのすぐ先にある右コーナーがあるので、あらかじめイメージしておこう。Bのあとで左に寄っておく。

D ▶ 緑ネオンの左コーナー

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。270km/hで入って、クリア時は280km/hキープが目標。写真のようにあらかじめ右のめだちに寄っておく。ハンドルは思いきり切るようにして、コーナーのインのギリギリを狙っていく。ギリギリを狙いすぎて、接触しないように。

E ▶ 徐々にカーブがキツくなるコーナー

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。常時298km/h以上キープが目標。最初はコースの右側に寄っておいで、写真(上)の位置でコーナーのインを狙って左にハンドルを切る(そのままだと行き過ぎないように注意する)。左コーナーのインに接近したら、ハンドルを切り直して写真(下)の位置に突っ込むようにしよう。このラインどりができれば、この先のジグザグ地帯まではほぼ直線的に走り抜けるので、ほとんど減速することなく突進できる。

ここでの課題

グリップで高速突進を実行

コーナーは途中からいきなり曲がりキツくなるので注意。コーナーの奥(右手の壁の、赤と白が交互に描かれたガードレールがなくなる地点)で一帯インに近づけくらのラインどりを心がけてみよう。

ここでの課題

グリップタイプでのドリフトを習得



ここでの課題

見通しの悪さを克服しよう

さ、アウト(左)からインを狙ってコーナーに突っ込むようにする。インを突いたあとは、すぐに次のコーナー(左コーナー)のインを狙っていく。一度の流れは繰り返して練習して覚えよう。

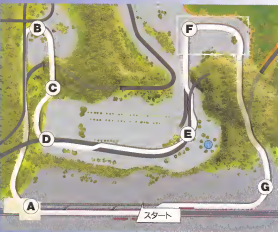
課題

コーナーに入る前の位置どり



課題

曲がり具合の変化を捉えよう



このコースでグリップタイプが有利になる理由

このコースでグリップタイプが有利になる大きな理由として、ドリフトタイプの得意ワザ、DのJの見えるポイントがない点が挙げられる。また、ドリフトタイプならA、B、D、Fの4カ所でドリフト(必ず減速がとも

なう)が必要だが、グリップタイプならB、F以外はグリップ走行で抜ける。あと、Eはドリフトタイプでもグリップ走行で抜けるが、ラインは非常に厳しく、かなりの上級者でないと成功は難しいだろう。

F ▶ ハデなネオンサインの右コーナー★

ここでの課題

抜けたあととラインどりを

6速のままドリフトでクリア。クリア後の左側に寄っておき、写真(上)のように赤い看板が視界から消える直前にドリフトを開始しよう。ブレーキは軽め、ハンドルはいっぱい切るのこソコソ。ドリフト後は写真(下)のように左側の灰色のエリアにギリギリまで寄って、次に備えよう。ここで左へ寄っていないと、次の右コーナー出口はトンネルとなっていて狭いので、アクセル全開で曲がらうとして左の壁に接触してしまうのだ。



G ▶ 薄緑のトンネル内の右コーナー

ここでの課題

目印の正しいコーナリングを克服

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。クリア後に300km/hキープが目標。写真(下)でもわかるように、インを直しきつなくも曲がれるやさしいコーナーなのだが、目印の正しい場所だけに、タイミングがつかみにくい。写真(上)のように右半の壁に赤と白のガードレールが現れる瞬間がハンドルを切るベストタイミングだ。ここを目で確認してからハンドル操作しても間に合わないので、繰り返しプレイして、タイミングを覚えるようにしよう。





アウト オブ ブルー Out of Blue

プロのキミ★PRESET D4 初心者のキミ★PRESET D1

全長: 5564m (x3周)
標準ラップ: 1'28"000
目標ラップ: 54"000

A ▶ 第1トンネル出口

ここでの課題

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。クリア後に310km/hキープが目標。コーナーをいっぱい使うので、忘れずにあらかじめ左に寄っておくこと。適度な場所でもいいからハンドルを切る必要があるが、過剰な動きが見えない場

ハンドルを切るタイミングを見極める

所なので、地表の特定の影を目印にするしかない(これは繰り返して試して、自分なりに見つけるしかないぞ)。ここは進入さえ成功すれば、あとは簡単なコーナーだ。タイミングを見るまでは難しいが、それをマスターすれば乗勝。

B ▶ 灯台横の複合コーナー★

ここでの課題

ドリフトあとの車体の向き

6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に210km/hキープが目標。最初のトンネルを抜けたあとはコース左側にいるはずなので、そのままだまコーナーをインベタ(グリップ走行)で回って、写真のようにコース左側からドリフトをかけるようにしよう。ただし、十分にスピードが出ていて左コーナーでインベタしにくいと感じたら、無理せずに図のようにコース中央に抜けるようにラインをとって、灯台横の右コーナーへはコース中央から突入するようにしてもいいぞ。どちらの方法をとった場合でも、グリップに戻ったとき、車の向きがこの先の直線路の向きにビタリと合うようにしていねいにカウンターを当てよう。ほかのコーナーと同じ感覚でプレイすると、なぜか車の向きが右にズレてしまうことが多いので、心持ち左向きを狙うつもりでカウンターを当てるといいぞ。微妙な感覚は実際にプレイして確かめてみよう。



この先のコースの向き(点線)にビタリと合わせる

カウンター

ドリフト開始

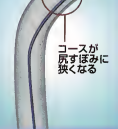
あらかじめ左に寄っておく

C ▶ 最初の黒船コーナー

ここでの課題

トリッキーな地形を読み取ろう

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。クリア後に270km/hキープが目標。図のようなラインで基本的に問題ないが、トリッキーなところもあるので頭に入れておこう。イン側に設けられた壁は見た目よりも当たり判定が甘く、車体がかするくらいなら接触しない。また、直線路に出ずる地点は、わずかがだがコースが狭くなっている。接触に注意だ。



コースが戻すまでに狭くなる



スタート

D ▶ クレーン先のコーナー

ここでの課題

ドリフトのラインとりに注意

6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に220km/hキープが目標。右への直角カーブは、写真のようにコース左側からクレーンの手前でドリフトするのが理想的。ただし、十分なスピードをキープできなかった場合(250km/h以下)は、図のようなラインで走ろう。



★この位置とタイミングでドリフト開始が理想的

左に寄っておくこの先はずっとグリップ走行で

コース中央へつっこむ

ドリフト開始

右手かべのギリギリを狙う

左手の壁にケツがかさるくらいがベスト

E ▶ カモメ飛ぶS字コーナー

ここでの課題

スピードに乗ったDTを決めよう

5-6-5SUDを使ったDTでクリア。クリア後に180km/hキープが目標。最初のドリフトは青い看板が視界から消えてしまったから開始する(開始する

位置はコース中央より少し右寄り)。そのあとのターンはコーナーの終わりで行う(具体的な目印がないので、正確なタイミングは体で覚えよう)。

F ▶ 第2トンネル後の右コーナー★

ここでの課題

カウンターでのコーナーリング

6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後210km/hキープが目標(DTは使わないほうがいい)。赤の看板が消える直前にコース左寄りからドリフト(アクセルを放す時間はごく短く)、写真を参考に左コーナーはカウンターで抜けよう。



★この時点で早くからカウンター開始



鷗子の初心者
教習コーナー

次はちょっと難しいわよ。上のEの複合コーナーでPRESET D2を使って、左コーナーはドリフトで、右コーナーはカウンターで抜けて、40km/hをキープ。左コーナーをカウンターで抜けるところが、この課題のポイントよ。え？ カウンターを使った場合とDTの違いを教えるでずって？ DTは2つのカーブもすべりながら抜けるけど、カウンターはほとんどがグリップ走行になるの。納得できて？

攻略Station

クリスマスEX

▶ R4 PRICE FACTORY 4



ファントマイル Phantom Mile

プロのキミ ▶ PRESET G4 初心者のキミ ▶ PRESET G2

全長: 8012m (×3周)

標準ラップ: 40'000

目標ラップ: 25'000

A ▶ 電光掲示板付近の右コーナー★

ここでの課題

グリップ走行からドリフトへ移行

6速のままグリップ走行からのドリフトでクリア。クリア後270km/hキープが目標。長めのコーナーの中でコーナー長だけ曲がりかきついので、そこだけ短めのドリフトでクリアするようにする。ドリフトはコース左寄りのラインから始めるというだろう。



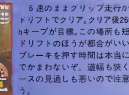
★赤い看板を過ぎてから、少し左の地点でドリフト開始

B ▶ アーケード内の左コーナー★

ここでの課題

短いドリフトでコンバートに

6速のままグリップ走行からのドリフトでクリア。クリア後260km/hキープが目標。この場所も短めのドリフトのほうが都合がいいので、ブレーキを押す時間は本当に一瞬でかまわない。道幅も狭く、コースの見通しも悪いので注意しよう。



★赤い看板を過ぎてから、少し左の地点でドリフト開始

C ▶ トクロ/ア看板の右コーナー★

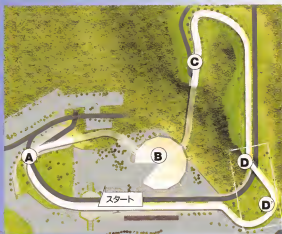
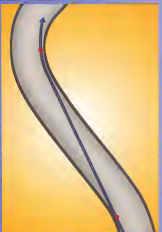
ここでの課題

完璧なラインどりを極めよう

★いよいよ、ファントマイルでもっとも難度の高いコーナーに突入した。気合を入れていこう！ 6速、アクセル全開のドリフトでクリア。ドリフト開始は280km/h以上、クリア後は200km/hキープが目標。ラインどりは図のよう、左の壁際からドリフトを開始し(写真も併せてチェックして正確な位置を確認しておく)、ドリフトをしながら右コーナーのインのギリギリを抜けるようにする。ドリフトは長めにかけたほうが都合がいいので、ドリフト操作時のブレーキは心持ち長めに押すようにしよう。ハンドルは一気にいっぱいまで切ってしまう感じではない。ドリフトが長いぶん減速も激しいので、グリップが戻ったときに5速にシフトダウンして、加速を得てから6速に戻そう。ちなみに、このコーナー外側に設けられている灰色の部分は、エッジ オブ シアーズと同じく減速地帯になっている。少しでも入ってしまおうとタイムロスになるので、ドリフトのタイミングをしっかりと覚えよう。



★左の壁際からドリフト開始



短いからこそミスが許されないファントマイルの宿命

このコースは全コースの中でももっとも走行距離が短く、グランプリでの順位、タイムアタックでのタイムを競うときのどちらでも、ちょっとしたミスが大きく結果に響いてしまう。難度の高いCのコーナーばかりに

目が向いてしまいがちだが、実は一番重要なのはBのコーナーになっている。なぜなら、このコーナーのあとには長いホームストレートがあり、これこそ記録(成績)アップの最重要ポイントになっているのだ。

D ▶ 広告看板の複合コーナー★

ここでの課題

ドリフト後のライン

最初の左コーナーは一番上の写真のタイミングでハンドルを切り、グリップ走行で抜ける。曲がりながら左に寄っていくようにして、2つ目の右コーナーは、上から2番目の写真のタイミングでハンドルを切ってドリフトで抜ける。ドリフト後のラインがよくないと最後の左カーブのスムーズなクリアにつながらないで、アウトからインをキチンと突くようにしよう。このドリフトは6速でアクセル全開のまま、280km/hでドリフトを始め、グリップ回復時に240km/hキープが目標。ドリフトは普通より短めにし、上から3番目の写真の地点でグリップが自然に回復するようにすること(うまくいかない場合はドリフト操作時にブレーキを押す長さを調節してみよう)。うまくいけば、ドリフト中からグリップ回復のあとまで、ハンドルは右に切りっぱなしにしておいて大丈夫だぞ。あとは、一番下の写真の時点でハンドルを左に切り返し、グリップ走行で最後の左コーナーを抜けるようにする。習得するまではかなり難しいが、この一連の流れはぜひマスターしておこう！



★このコーナーは左にドリフトを開始する
★このコーナーは右にドリフトを開始する
★このコーナーは左にドリフトを開始する
★このコーナーは右にドリフトを開始する



グランプリStage3までの全車種を総チェック!

全192車種性能表

最後に、グランプリモードのステージ3までに入手できるすべての車の性能データをお届けするぞ。ステージ4以降の車の性能データは次号で紹介するぞ、お楽しみに!

レーシングチームソルバルウ



R.T. SOLVALOU

略称R.T.S.監督はオーナーも兼任するエンキ・シルベルト氏。ハンドリングを多少犠牲にしてもながらも、全チーム中で最高の速度のセッティングをしてくれ。上級者向けの傾向も強いが、この速さはグランプリでも心強い味方になる。タイムアタックで有利な車が欲しい人に絶対オススメ。

最高速度 ★★
ハンドリング ★★
総合評価 ★☆☆

バックレーシングクラブ



略称P.R.C.。監督は矢崎氏。すべてにおいて中堅に位置づけられたチーム。バランスのいいセッティングしてくれる反面、その性能には磨いたメリットも見つけれない。クセのない車が好きでな人や、M.M.やD.R.T.でクリアして次の挑戦を考えている人は試してみよう。

最高速度 ★★
ハンドリング ★★
総合評価 ★★

アッソルト

車種名	SL	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	180	168(4900)
PROMESSA	2	2	5	194	223(5200)
BISONTE	2	3	5	200	254(5600)
REGALO	2	4	5	205	286(5100)
FATALITA	2	5	5	212	305(6000)
PROMESSA	3	6	6	212	246(5700)
BISONTE	3	7	6	216	280(5800)
REGALO	3	8	6	223	327(5700)
FATALITA	3	9	8	226	377(5900)
RONLINE	3	10	8	232	412(6100)
CAVALIERE	3	11	8	237	392(6500)
INFINITO	3	12	6	242	523(6300)

リザード

車種名	SL	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	178	218(5000)
BONFIRE	2	2	5	194	240(5200)
DETECTOR	2	3	5	198	333(5700)
WISDOM	2	4	5	203	336(5900)
OFFICER	2	5	5	210	417(6100)
BONFIRE	3	6	6	210	268(5800)
DETECTOR	3	7	6	214	377(6000)
WISDOM	3	8	6	219	366(6300)
OFFICER	3	9	6	223	465(6400)
COLLEAGUE	3	10	6	230	516(6500)
COMRADE	3	11	6	235	543(6500)
IGNITION	3	12	6	239	606(6900)

アージュメント

車種名	SL	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	178	162(5200)
PROPHETIE	2	2	5	195	197(5200)
ORIGINEANT	2	3	5	200	122(5400)
BATAILLE	2	4	5	205	193(5700)
VEGERE	2	5	5	210	236(6000)
PROPHETIE	3	6	6	210	220(5700)
ORIGINEANT	3	7	6	214	134(5700)
BATAILLE	3	8	6	219	223(5600)
MEGERE	3	9	6	223	280(6000)
ANTILOPE	3	10	8	228	336(6300)
AVERSE	3	11	8	235	232(6500)
LICORNE	3	12	6	239	353(6600)

テレン

車種名	SL	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	178	176(5000)
AMBITIOUS	2	2	5	198	211(5000)
TROOP	2	3	5	203	243(5900)
RUMOR	2	4	5	207	256(5600)
WILDOBAR	2	5	5	212	146(5900)
AMBITIOUS	3	6	6	210	235(6000)
TROOP	3	7	6	216	269(5400)
RUMOR	3	8	6	221	290(5700)
WILDOBAR	3	9	6	226	170(6000)
CAPITAL	3	10	6	230	373(6300)
COMBOY	3	11	8	235	282(6400)
STARLIGHT	3	12	6	239	220(6600)

アッソルト

車種名	SL	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	171	186(5000)
PROMESSA	2	2	5	167	218(5200)
BISONTE	2	3	5	191	251(5800)
REGALO	2	4	5	196	294(5200)
FATALITA	2	5	5	203	304(5900)
PROMESSA	3	6	6	200	243(5700)
BISONTE	3	7	6	207	277(5700)
REGALO	3	8	6	212	325(5500)
FATALITA	3	9	6	216	368(6400)
RONLINE	3	10	6	221	410(5600)
CAVALIERE	3	11	6	226	387(6200)
INFINITO	3	12	6	232	516(6300)

リザード

車種名	SL	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	169	214(5200)
BONFIRE	2	2	5	184	239(5300)
DETECTOR	2	3	5	169	325(5600)
WISDOM	2	4	5	194	333(6000)
OFFICER	2	5	5	200	413(6200)
BONFIRE	3	6	6	196	264(5700)
DETECTOR	3	7	6	205	373(6000)
WISDOM	3	8	6	207	318(6200)
OFFICER	3	9	6	214	480(6300)
COLLEAGUE	3	10	6	219	510(6100)
COMRADE	3	11	6	223	539(6400)
IGNITION	3	12	6	230	601(6800)

アージュメント

車種名	SL	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	169	160(5100)
PROPHETIE	2	2	5	167	192(5300)
ORIGINEANT	2	3	5	169	121(5500)
BATAILLE	2	4	5	194	186(5600)
MEGERE	2	5	5	198	236(5900)
PROPHETIE	3	6	6	200	216(5600)
ORIGINEANT	3	7	6	205	131(5600)
BATAILLE	3	8	6	207	229(5800)
MEGERE	3	9	6	216	277(6200)
ANTILOPE	3	10	6	219	324(6200)
AVERSE	3	11	8	223	227(6400)
LICORNE	3	12	6	230	350(6700)

テレン

車種名	SL	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	171	173(5000)
AMBITIOUS	2	2	5	167	207(5100)
TROOP	2	3	5	191	239(5200)
RUMOR	2	4	5	196	252(5500)
WILDOBAR	2	5	5	200	142(5900)
AMBITIOUS	3	6	6	203	232(5800)
TROOP	3	7	6	207	267(5500)
RUMOR	3	8	6	210	285(5600)
WILDOBAR	3	9	6	216	164(6100)
CAPITAL	3	10	6	219	371(6300)
COMBOY	3	11	8	223	277(6300)
STARLIGHT	3	12	6	232	218(6400)



データ読み取りガイド①

チームの例では、それぞれのチームの特徴とゲーム展開の違い(オスメ度解説)、最高速度(★が多いほど速い)、ハンドリング(★が多いほど反発がいい)、総合評価(★が多いほど優勝が容易)を挙げておきます。チーム選択はそれぞれのゲーム展開に大きく影響するので、これらの情報を熟読し、キミにとってのベストな選択を見つけ出そう!

データ読み取りガイド②

メーカーの欄にあるデータは、左から「車種名」「投入されるステーション(※2参照)」「車番号(ガレージモードで表示される)」「ギアが何速まであるか」「最高速度(km/h)」「最大馬力と、最大馬力が発揮される回転数」を挙げておきます。メーカーによる車の性能の違いは「ドリフトタイプ」と「グリップタイプ」だけだと思ってかまわない。

アッソルト

リザード

アッソルト

リザード

アッソルト

リザード

アッソルト

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	162	183(4900)
PROMESSA	2	2	5	176	215(5300)
BISONTE	2	3	5	182	249(5200)
REGALO	2	4	5	167	292(5000)
FATALITA	2	5	5	194	302(6000)
PROMESSA	3	6	6	194	241(5900)
BISONTE	3	7	6	180	273(5500)
REGALO	3	8	6	203	321(5300)
FATALITA	3	9	6	205	365(6200)
RONDINE	3	10	6	212	407(6700)
CAVALIERE	3	11	6	219	365(6300)
INFINITO	3	12	6	221	518(9400)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	162	211(5000)
BONFIRE	2	2	5	175	237(5300)
DETECTO	2	3	5	178	320(5500)
WISDOM	2	4	5	194	332(5800)
OFFICER	2	5	5	186	410(6000)
BONFIRE	3	6	6	191	262(5900)
DETECTO	3	7	6	180	369(6300)
WISDOM	3	8	6	200	378(6000)
OFFICER	3	9	6	203	478(8200)
COLLEAGUE	3	10	6	210	504(8200)
COMRADE	3	11	6	216	536(8300)
IGNITION	3	12	6	219	536(8700)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	166	194(4800)
PROMESSA	2	2	5	180	220(5300)
BISONTE	2	3	5	194	253(5200)
REGALO	2	4	5	191	295(5400)
FATALITA	2	5	5	203	302(5700)
PROMESSA	3	6	6	166	244(5800)
BISONTE	3	7	6	203	275(5900)
REGALO	3	8	6	207	323(6000)
FATALITA	3	9	6	212	370(5800)
RONDINE	3	10	6	223	408(6000)
CAVALIERE	3	11	6	232	390(6100)
INFINITO	3	12	6	246	525(8800)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	164	216(4900)
BONFIRE	2	2	5	176	236(5300)
DETECTO	2	3	5	194	327(5600)
WISDOM	2	4	5	160	334(5900)
OFFICER	2	5	5	200	416(6300)
BONFIRE	3	6	6	194	265(5700)
DETECTO	3	7	6	200	374(5800)
WISDOM	3	8	6	205	384(6300)
OFFICER	3	9	6	210	479(8500)
COLLEAGUE	3	10	6	221	512(8400)
COMRADE	3	11	6	230	540(8600)
IGNITION	3	12	6	246	604(7000)

アッシュンロ

アッシュンロ

アッシュンロ

アッシュンロ

アッシュンロ

アッシュンロ

アッシュンロ

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	156	157(5000)
PROPHETIE	2	2	5	173	160(5100)
DIRIGEANT	2	3	5	178	118(5300)
BATAILLE	2	4	5	184	182(5300)
MEGERE	2	5	5	180	230(5800)
PROPHETIE	3	6	6	191	213(5500)
DIRIGEANT	3	7	6	194	129(5500)
BATAILLE	3	8	6	200	216(5700)
MEGERE	3	9	6	203	272(6100)
ANTILOPE	3	10	6	207	323(6400)
VERSE	3	11	6	214	226(6100)
LICORNE	3	12	6	219	346(6800)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	156	170(4900)
AMBITIOUS	2	2	5	175	204(5200)
TROOP	2	3	5	180	236(5100)
RUMOR	2	4	5	167	249(5300)
WILDBOAR	2	5	5	191	146(5600)
AMBITIOUS	3	6	6	166	233(5500)
TROOP	3	7	6	192	263(5400)
RUMOR	3	8	6	203	262(5600)
WILDBOAR	3	9	6	205	182(6000)
CAPITAL	3	10	6	210	367(6800)
COWBOY	3	11	6	214	275(6200)
STARLIGHT	3	12	6	221	216(6500)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	164	156(5000)
PROPHETIE	2	2	5	180	194(5200)
DIRIGEANT	2	3	5	187	115(5400)
BATAILLE	2	4	5	189	188(5600)
MEGERE	2	5	5	200	235(5400)
PROPHETIE	3	6	6	186	218(5900)
DIRIGEANT	3	7	6	200	130(5600)
BATAILLE	3	8	6	203	210(5900)
MEGERE	3	9	6	210	276(6200)
ANTILOPE	3	10	6	219	323(6100)
VERSE	3	11	6	226	229(6500)
LICORNE	3	12	6	244	346(6700)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	166	172(5000)
AMBITIOUS	2	2	5	162	207(5300)
TROOP	2	3	5	167	237(5200)
RUMOR	2	4	5	191	253(5400)
WILDBOAR	2	5	5	203	144(5800)
AMBITIOUS	3	6	6	164	236(5700)
TROOP	3	7	6	200	265(5600)
RUMOR	3	8	6	205	267(5900)
WILDBOAR	3	9	6	212	168(6200)
CAPITAL	3	10	6	219	368(6100)
COWBOY	3	11	6	230	276(6500)
STARLIGHT	3	12	6	246	218(6500)

マイクロマウスマッピー



略称M M M。オーナーはソフィ・シュバリエ女史。このチームのみ、監督(ナオドルド氏)との対話(インタビュー)はなく、もっぱらソフィと対話を進めることになる。ハンドリングがよいので操作性はバツグン。グランプリ優勝も一挙両立に達成できる。初心者には迷わずこのチームでプレイしよう!

最高速度	☆☆☆
ハンドリング	☆☆☆
総合評価	☆☆☆

ディグレッシングチーム



略称D R T。監督はロバート・クリスマン氏。マシン性能は「ハンドリング悪い」「最高速度は遅い」と最悪、グランプリ優勝がもっとも難しい。しかも、苦悶した末のメリットは持たないで、ワザとツライ状況に身を投じ、それを乗り越えろことに快感を覚える上級者専用のチームなのだ。

最高速度	☆☆☆
ハンドリング	☆☆☆
総合評価	☆☆☆



永瀬麗子の
情報コーナー

★ グリップタイプのプロセッサの性能? ★ 各6次のとりより、性能は左から「ギア」・最高速・最大馬力(最大馬力を発揮するときのエンジン回転数)を示している。PRESET G1「4速・163km/h・160馬力(5600回転)」・PRESET G2「5速・194km/h・182馬力(5500回転)」・PRESET G3「6速・219km/h・320馬力(6100回転)」・PRESET G4「6速・308km/h・490馬力(6300回転)」・満足したか? ★



攻略スタート!!

ついに始まる 動乱の群雄伝

宿星が動き出す12月17
日を目前に控えた今
回は、はやる気持ちを
抑えつつ、先行してス
トーリー攻略に突入するぞ。
もちろん開発者インタビュー
第2回もバッチリ掲載だ!
心の準備を万端にして、大い
なる群像劇の幕を開け
よう!!

幻想水滸伝Ⅱ

12.17
RPG

◆ ¥5,800 ◆ コナミ
◆ MC (2700円)

幻想水滸伝

GENSOSUIKODEN II

いよいよストーリー攻略始動!!

「幻惑水滸伝」の舞台は、ハイラント王国と5都市!騎士団からなるジョウストン都市同盟が舞台になっている。右の全体水滸図を見れば、フィールドのいたる位置が把握できるだろう。

各ページには、簡単なストーリーチャートを記載してあるので、物語を進めるうえで目安にしよう。また仲間集めの手ほどきと、その場面での見どころもしっかりチェックしてあるぞ。

全体水滸図



▲過去に訪れた場所にも、いふなりしりが用意されている。これもその1つだ。

ストーリーチャート ①

ユニコーン隊駐屯地

謎の奇襲を受け、ジョウイとともに脱出し、都から急遽脱出を要する。

傭兵隊の砦

ビクトールに救出され、強襲に。食糧の確保とおつかいを要する。

リュウへの村

デング、トウタとともに脱出。トの村にも足を運ぶことができる。

傭兵隊の砦

赤龍の襲撃、ジョウイと再会。一緒に脱出を要し、リュウへの村に向かう。

ユニコーン隊駐屯地

物語は都市同盟の国境付近にある駐屯地から始まる。いきなりベッドで寝てもいいのだが、ひたすら駐屯地を見て回ろう。ここでは、当然だがジョウイがパーティに加わり、協力攻撃「おさななじみ攻撃」が使えるのだ。ちなみに、床に這いつめられるシーンで「この急須じゃー」を喜び続けると、いつまでも戦い続けることができるぞ。



▲敵の攻撃によって、このあとの展開の多少変化する。



▲眠たさと戦い続けることができるので、アイテム集めにもなるのだ。



いろいろな行動を試してみよう

奇襲後、主人公たちは3通りの行動をすることができる。1つはいきなり北へ向かうことで、あとの2つは東の森へ向かったあとと時間差をうまく逃げる。どれを選んでも結果は同じだが、自由に行動を選べるのもこのゲームの魅力の1つだ。



傭兵隊の砦

おつかいの砦、一時的にパーティに加わり、仲間になるのは、諸君のクリア後のミステリー。

トウタ

ゲンゲン



ビクトールとブリックに救出された主人公は、傭兵隊の砦で捕虜として暮らすことになる。ここでは、ちょっとしたお世いゲームのような仕事(右の欄を参照)をこなしていく。おつかいの仕事には、フィールドに出ることもでき、その際にはゲンゲンとトウタが一時的にパーティに加わるぞ。



▲指定されたブーツの数は足だが、3足もつて残りの1つを自分の靴にすることができる。もちろん装備可能だ。



▲おつかいでは、時々お世いゲームを足し、キョロの砦から緊急脱出、仲間になる。

倉庫の整理

箱を壁際に整理し、ロープを扱う仕事。ちなみに、うまく位置を合わせれば2つの箱を同時に押すことができる。



おつかい

ボールさんにおつかいを頼まれるが、材料が足りないのでもリュウへの村に買い出しに行く。村では通常の買い物もできるぞ。



床そうじ

室内にある床のシミを拭き取る仕事。シミは全部で5カ所だ。仕事のついでに、いろんな人たちに話しかけてみよう。



ストーリーチャート 2

リュウへの村

イベント後、アイリ、リファ、ボルガンが冒険り、パーティは5人へ

燕北の峠

ミストシェイドを倒し、峠を超えてキャラの影を見出す。

キャラの影

救出にあたりピクトールとフリックと、アナモ、ジョウイを連れて影を救出。

燕北の峠

キャラの影の場所から敵兵隊の迎撃へ逆襲を開始する。

敵兵隊の襲

自由に行動できるようになるので、所見集めをしよう。

リュウへの村

ジョウイと2人でリュウへの村に訪れると、広場でイベントに突入する。そこでナイフ投げの手伝いをしたあと、旅の一番の3人が一時的にパーティに加わる。この防具屋やかし屋で全員の新装を整えて、北にある燕北の峠を目指そう。ちなみに村の奥の山道へは、この時点では入れないぞ。



「はりたしもの」は時間によって変化する。いつ出るかわからないので、見ついたら即ゲットしよう。

アイリのナイフ投げが成功するか失敗に終わるかは、主人公の選択次第で決まるぞ。

旅の一番

アイリ、リファ、ボルガンのまわりと広場で一時的に仲間になり、キャラの影を助けるまで

一緒に行動する。それ以後は、この旅の一番

の仲間として行動する。

アイリ

ボルガン

リファ

【宿屋】

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

【道具屋】

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

おまわり 1人100ポチ

※表内の★は、はりたしもの、で、条件として必ず可能性のある物です。

燕北の峠

基本的には一本道なので、道に迷うことはないだろう。途中にある宝箱を開けつづき先へ進み、峠の霧の化け物を倒しに行こう。道の途中にある「おいしい水」を飲めば、タダでHPとMPが完全回復するので、そこでLV5を目安にレベル上げておくと、ボス戦であまり苦労をすることはないだろう。

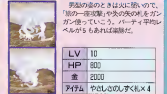


すべての回復がタダで行える。峠の霧の化け物を倒すポイント。



ミストシェイドを倒すと霧が晴れて、視界が明るくなるのだ。あとはキャラの影を回復させよう。

BOSS ミストシェイド



霧の化け物のときは火に弱いので、「雷の一族の雷」や炎の矢の札をガンガン使っていこう。パーティ平均レベルが5もあれば楽勝だ。

LV	10
HP	800
金	2000
アイテム	やむしのしずく札×4



キャラの影方面

すりぬけの札

風のわがざり

おいしい水

炎のかの札

B

炎のかの札

BOSS

B

霧の封印像(セーフ)

A

ストーリーチャート ③

トトの村

ピリカと会い、ミュージアムへのお誘いを頼まれる。

ミュージアム

道具屋で「木ぼりのお守り」を500ポッチで買ってもらう。

トトの村

アップルとピリカが、同行者としてパーティーに加わる。

傭兵隊の昔

ヒコトルからツァイを連れてくることを頼まれる。

ツァイの家への山道

山道の途中でツァイと会い、仲間になるべくれるよう説教を受ける。

傭兵隊の昔(戦争イベント)

フリックとの一騎打ち後、2回の戦争イベントに参入する。

傭兵隊の昔

2回の最終章へ行き、ピリカを救出する。

トトの村

村の奥のほうまで、紋章館への儀式を行う。



トトの村

この村でのイベントは、ピリカにミュージアムで「木ぼりのお守り」を買ってほしいと頼まれること。また、この村には鑑定料が安い鑑定屋があるから、今までに手に入れた「アアイテム」を鑑定してもらおう。

【宿屋】

おぼり 1人100ポッチ

【鑑定屋】

鑑定料 1つ100ポッチ

【道具屋】

お守り×6	100
すり粉の札	500
マント	400
木つ	100
★高圧し×4	800
★道のほわがき	500



ミュージアム

ミュージアムは、トトの村から西に行ったところにある大きな街だ。まずは、この道具屋で「木ぼりのお守り」を買おう。ついでに防具屋や紋章師も足を運んで、新しい装備を買ったり紋章を宿したりしておこう。

【宿屋】

おぼり 1人100ポッチ

【鑑定屋】

鑑定料 1つ100ポッチ

【防具屋】

ハンダナ	50
道のほわがき	500
チェニック	250
はがきのぬく	700
フレスアーマー	1000
木の盾	300
ブーツ	800
★とんがりぼうし	1200
★ガードローブ	1700
★サークレット	2000

【道具屋】

お守り×6	100
高圧し×4	200
はがき×4	200
のどあめ×4	200
すり粉の札	500
時代わかしら	500
★すねあて	200
★大食の矢のめ	700
★木製のバッチ	3700

【紋章師】

火の封印球	6000
土の封印球	4000
タイタンの封印球	8000
イッカクの封印球	9000
★水の封印球	7000
★地の封印球	15000

宿す・話す 1つ200ポッチ

4つ手に入れたお守り
をさあ使おう



ジョウイは、
たふたふ、ハートに
にほにほと笑いながら
お守りを手に取り、
さあ使おう



★紋章師の「ほわしもの」で火の封印球が出たら、速攻で買ってこよう。

お金をケチることもできるけど……

「木ぼりのお守り」を買ったとき、「やだ」を選ぶとジョウイが自分の指輪を売ってしまう。その結果、お守りのほかに



りの1500ポッチが手に入るのだ。
★お金がない場合はこういう手もあるが、あまり勧められない。

いろいろ寄り道してみよう!

仲間集めをやるようになった時点で、トトの村から西に行けるようになる。ミュージアムやグリーンヒル市にも足を運ばすことができれば、いろいろな街や村に顔を出してみよう。

強い装備を手に入れたり、各店の「ほりだしたもの」をチェックしたりするもの面白い。あとで仲買にできそうなキャラクターの首飾を付けておくのもいいかもしれない。



★ツァイの首飾を入手したら、お守りも手に入る

【宿屋】

おぼり 1人100ポッチ

【道具屋】

お守り×6	100
高圧し×4	200
すり粉の札	500
★いっかのぬく	1000
★レシビ	3600

【鑑定屋】

鑑定料 1つ100ポッチ

【紋章師】

ビクターの封印球	4500
トンドの封印球	9000
★トンドの封印球	20000

宿す・話す 1つ200ポッチ

コネの村・ミュージアム南

クスクスへの渡し船が出ているらしいが、今は利用できない。武器LV5まで鍛えられるかじ屋がいるので、お金に余裕があるなら利用しよう。また酒場では「レシビ」がもらえるのだ。
▶この時期にLV5まで武器を鍛えられる貴重な機会。パーティメンバーが覚悟することになりかねない。

【宿屋】

おぼり 1人100ポッチ

【かじ屋】

LV1→LV2	300
LV2→LV3	600
LV3→LV4	1500
LV4→LV5	2700

宿す・話す 1つ200ポッチ

【道具屋】

お守り×6	100
高圧し×4	200
すり粉の札	500
やせしのすけ札	2300
ブーツ	800
★チユニック	200
★けんぼうぎ	3200



森の村

交易所があるだけで、ほかには特に何もなければ、交易所で「アハン」が手に入るぞ。

【宿屋】

おぼり 1人100ポッチ



4つ手に入れたお守り
をさあ使おう

トトの村

アップル

制作で完成した草圖マッシュの救え手。おれが仲介だった。ビクトールを探しているところに出会う。トトの村で両行着に知り、そのまま仲介になるぞ。

トトの村に帰るとある事件が発生し、その際にビクトールを探しているアップルに出会う。ここでアップルとピリカが騎行者に入り、一緒に騎兵隊の将へ向かうことになる。そして、ビクトールたちにアップルを引き合わせた後、火災後の修理イベントが発生し、主人公たちはツアイ探しを続けるのだ。

ここで仲間になるフリーキャラ

ずっと仲間にならなかったハンナだが、この時点でトトの村にいたところを返せば、仲間になることができる。

ハンナ

北の森を踏破した女騎士。無敵な性格で、大層通うところらしい。自分の名前を呼ぶのを喜ぶ場所を求め、仲間になる。

ツアイの家への山道

ツアイのおかけで、条件でも火災後の山道になるぞ。

この山道は、道が大きく2つに分かれている。先にミリーのボナバルト探しイベントが発生させた人は、1度訪れているはず。最初の分かれ道を左に曲がり、そのまま道なりに進めばいい。ツアイの家にたどり着くぞ。ツアイが仲間になったら、パーティに入れるが同行者にするかして、一緒に騎兵隊の将へ戻ろう。

皮のよろい

ガントレット

ツアイ

BOSS ボナバルト

LV 13
HP 800
金 0
アイテム なし

ミリーの仲間イベントで、なぜか戦うことになるボナバルト。口には強むる戦術攻撃しかしてこないで、音痴はしないだろう。火に防いでも、火災の炎の光があれがかなり強制的に、倒せば正気に戻って来て、ミリーがお礼に仲介になるぞ。

道に閉じこもるに出る者はいいという。神童ツアイの通り名を持つ男。山の上で生きているが、火災後の修理イベントで仲間に加わる。

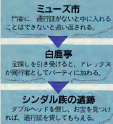
戦争イベント

皆に戻ると、一騎打ちイベントのあとに戦争イベントが2回連続で発生する。ここでの注意は、2回目の戦争イベントが始まる前に、仲間キャラ全員の装備を整えてセーブしておくことだ。また、戦争イベント後はしばらく意図が使えるようになるので、持ち物の整理もしておこう。

トトの村での儀式

戦争イベント後は、ビクトールに言われた通りミューズ市に向かうことになるが、途中のトトの村ではイベントに突入する。ここで現れる謎の女性の言葉に従い、故郷継承の儀式を行おう。これ以後、主人公は「黒き月の紋章」・ジョウイは「黒き月の紋章」が使えるようになるぞ。

ストーリーチャート 4



白鹿亭

1度ミュース市に行ってから白鹿亭を訪れると、アレックスの宝探しイベントが発生。ここで条件交換を承諾すれば、アレックスが同行者に入る。これ以降、白鹿亭ではタダで泊まれるようになるのだ。しばらくはここを拠点として進めていくといいだろう。



▲通行証を手に入れるには、ほかの方法はない。少し滞りになるけど、宝探しを受けよう。

【宿屋】

名残り 1人30ポイント

【旅の紋章師】

火の封印球	8000
土の封印球	4000
ピンクの封印球	4500
トビの封印球	8000
指す・はさず	1つ400ポイント

【旅の道具屋】

おくず×8	100
のこぎの×4	200
皮のマント	1300
すねあて	200
★替代わりじょう	5000
★かおひ	4000

アレックス

白鹿亭の伝説的伝説家トビー・ハタチ。白鹿亭をむかしから経営している。その人柄は店に合った。



シンダル族の遺跡

遺跡には白鹿亭の裏手から入る。ここでは途中で入手する石板を、同じ形のくぼみにはめ込むと道が開くようになっていくのだ。ほかにも立体交差や仕掛けがあるので、マップをよく見て進んでいこう。



▲このくぼみは2つあるが、1つは壁が半壊になっているので通り抜けられるぞ。

▼水が引いたあとは、今まで通れなかった水路も移動できるようになる。



▲通路クリア後は、ヒルダが倒れたときにシンダルのお宝が壁に立つのだ。



BOSS

ダブルヘッド

直ぐに攻撃のほかに、炎の翼が火の攻撃を生み、石の翼が氷の攻撃を生み、両方に火の攻撃を生み、両方に氷の攻撃を生み、両方に雷の攻撃を生み、両方に風を飛ばす。主人公とナナの兄弟の攻撃や、ジョウイの毒の攻撃も有効だ。バーテン全体にダメージを受けるので、序の舞の攻撃で全員を回復しよう。

LV	25
HP	2500
金	4000
アイテム	しごんの封印球

モンスターデータ一覧表

今回の攻略範囲で出現するすべてのモンスターデータを公開する。また、倒したときに手に入る可能性のあるアイテムも完全網羅しているので、こちらも併せて活用してほしい。圖にモンスター

かいくつか掲載してあるが、出現場所によってパラメータや落とすアイテムが異なる。間違えないように注意しよう。なお、落とすアイテムが骨董品の場合は、鑑定後の名称で表記しているぞ。

	おうこくへい(赤)	HP 15	50	LV 2
	属性 物理			
	おくすい×6 なぐて		たのザコ。ジョウ とのおなじな攻撃 の一撃で倒れる。	
	おうこくへい(青)	HP 15	50	LV 2
	属性 魔法			
	おくすい×6 まじのけし マント		やばザコ。ジョウ なじみ攻撃の一撃で 倒れる。	
	しょうないちょう	HP 50	100	LV 4
	属性 狂乱			
	特効薬×2		おなじなじみ攻撃 の一撃では倒れない 攻撃は高いのが特徴。	
	ひらぎぞう	HP 10	5	LV 1
	属性 魔法の戦術面フィールド①			
	おくすい×4 おふろ×4		最終のモンスター。 戦術に自覚してくる 場合もある。	
	もしまも	HP 30	30	LV 2
	属性 魔法の戦術面フィールド①			
	土の守護神の札×2		主人公たちのしりか けというは、コインの 交換もわりとある。	
	カットバニー(注1)	HP 40	50	LV 3
	属性 魔法の戦術面フィールド①			
	バグの肉団 クリームシチュー×8		注1：敵の陣に出 る場合、返し方の 陣地を落とす。	
	ウルフ	HP 60	60	LV 5
	属性 獣の神			
			H P 高攻撃力こそ そこ高い。森の神 の敵のモンスター。	
	山熊A	HP 35	150	LV 4
	属性 鳥の神			
	すりばいの札 おいて		山熊BやCとセット では現れる。見た目 が怪しくない。	
	山熊B	HP 35	150	LV 4
	属性 鳥の神			
	おくすい×5 の丸丸×5		バumerangやアイ ロ以外は、山熊Aや Cと変わらない。	
	山熊C	HP 35	150	LV 4
	属性 鳥の神			
	の丸丸人形 おいて しゅうべんこぞう		バumerangやアイ ロ以外は、山熊Aや Bと変わらない。	
	キラビー	HP 22	15	LV 3
	属性 鳥の神			
	炎の突きの札×2		最早手が強い。た まに倒す前に炎を を放ちうるが倒す。	
	ふしふ	HP 40	35	LV 4
	属性 魔法の戦術面フィールド①			
	おくすい×3 つばき		つばを撃つといなり コ、たしは撃つ といなりコ、たしは	

	ふさふささ HP 40 主ヤロの街南辺のフィールド しゃべりつつは たつぽ せいのつば	LV 4 40	北風の神に出現する ヤツより、ほんの少し 速くなった。
	キャットニール HP 60 主ヤロの街南辺のフィールド 飛距離×4 手探りの歩行	LV 3 60	悪どい顔が、いかに 手探りの歩行はぜひ手 に入れおきたい。
	スパイダー HP 60 主ヤロの街南辺のフィールド 夜のマント	LV 5 100	毒が強くないが、 毒攻撃にはけだし注意 を。
	おうこくへいさ(剣) HP 40 主ヤロの街 おくりす×6	LV 4 50	道すがらいやでも 盗入る機会がある。ツ ツと一掃し出現する。
	おうこくへいさ(槍) HP 35 主ヤロの街 おぼろの歩行	LV 4 50	主人公の一撃で倒す ことができるが、攻撃 力が弱いので、
	おうこくへいさ(弓矢) HP 30 主ヤロの街	LV 4 50	便利から近距離攻撃 してくるため、倒すに は時間がかかる。
	ふさふささ HP 45 主兵隊の戦場西のフィールド しゃべりつつは たつぽ せいのつば	LV 4 45	今までは出現した さきより、少し速 くなっている。
	キツツッキー HP 60 主兵隊の戦場西のフィールド 壁の道のれ×2 からがれ×4	LV 5 80	くさし攻撃により “かなしばり”状態に なることもできる。
	シヤウツクグ HP 85 主兵隊の戦場西のフィールド おぼろの歩行	LV 7 130	くさし攻撃により てこないが、攻撃力 の強い、かなり速い。
	いのしし HP 300 ファイの家の南の山道 とんがりつつは ドムンタムンカツ×4	LV 10 250	遠くへ一歩の強さ。 HPと攻撃力の高し は驚かぬ。
	マイマイ HP 80 ファイの家の南の山道 飛距離×4	LV 8 200	防御力が高く、ど んなにカサ、魔法は 効かないが……
	スパイダー HP 100 ファイの家の南の山道 夜のマント	LV 7 100	主ヤロの街南辺に 出るヤツより速い、 魔法は効かない。

[illegible]



●このように生活仕度をして、料理に専念することもできます。専らに専念したい場合は、このように仕度をしてください。

——もしかし料理システムは面白くないか? 相山: いや、前作にもコッちゃんがいなくていいです。前作でもいろいろ仕度して楽しんでたんですけど結局できなかったの、今度はコッちゃんを活躍の場を作った方がいいと思ったんです。

——ところで、前作のバーンの死生によって、終盤ちょっと変わったじゃないですか。『I』の大きな流れの中で、あーい分かったってあるんですか? 相山: 今は実効的にエリアを1つ作って、いったんシナリオが完全に2つに分かれる場所があります。最終的には2つのところに収束するんですけどね。

2つの道を主人公プレイヤーに見せて、「あなたはどちらの道を取りますか?」というような大きなイベントを作ります。これほど道を選ぶのもいいような形で描かれています。あと、エンディングに関してはいくつか存在します。

——えっ! その分かれた結末の2つではなく? 相山: 他にもあるんですけど、それ以外の条件でいくつか少し仕度を用意しています。

——じゃあ108人全員集めるのと何が起るのか? 相山: 何も起らないと怒りますよね(笑)。それは期待していただいて大丈夫だと思います。

——では最後、これからプレイする読者の皆さんにメッセージをお願いします。

相山: 誰でも楽しめるようなRPGにしたいと頑張りました。初心者の方でも必ずクリアできます。こっちの方で1つ世界を用意しましたので、あとは好きなように遊んでいい。スタッフみんなそれぞれにこだわって作っているはずだから、一概に「コッちゃんを見てくれ」と言えませんが、面白いのにはこだわっているのを楽しんでくれると嬉しいなと思います。私の仕事は「真剣水遊び」の世界を半分作って終わりです。残りの半分の世界を作るのはユーザーさんです。さまざまな楽しみ方があると思うので、いろんなことをして遊ぶのが想像するなりしてくれると一番嬉しいです。

るので、広的には前作と同じくらいありますね。前作が終った後にチームで飲みながら「本拠地にもうちょっと生活仕度したかったよ」って話をしていたので、今年に反映させたんです。城下町みたいなところで108人以上の人と一緒に生活しているんです。宿屋キャラもときどき移動しますよ。

——じゃあ、本拠地を見て回る楽しみの増えませんか? 相山: 本拠地には細かい仕掛けがありますよ。特定の場所に行ったときに一定確率で出るイベントとか、場所によってキャラのセリフが違ったりとか。あと、フリックの道かけをする女の子が出るとかですよ。

——早速探してみたいですね。あと、本拠地のストーリーが気になるんですが、これはもしや語り手が登場して話してくれるのか? 相山: 語り手は出てきます。それでステージで話してくれるし、……聞れます(笑)。

——えっ! 主人公は誰なんですか? 相山: ふふふ、主人公は誰なんです。そのステージの出し物もいろいろ変わります(笑)。ですよ。

——道は変わりますが、新システムや本拠地の内のレストランで遊べるんですか? 相山: はい、そうです。いろんな食材を集めてくるレストランでメニューを作ってもらえるんですよ。メニューをアイテムとして買ったり、美味いメニューを作ってお店のアグリをもらえたりとか。あとは、料理勝負イベントもあります。

——料理勝負でどういう風に発生するんですか? 相山: 料理人を仲間にしてしばらく経てレストランに行くとか、挑戦者が現れて「俺と勝負しろ!」というイベントが発生するんです。レストランにいた人が突然、審査員をさせられたりして(笑)。

——勝つと挑戦者のレシビを奪えるんですか? 相山: 料理人の間で、勝つと挑戦者が持っているレシビを奪い取る様になっているらしい(笑)。

——負けるとこっちのレシビが取られるんですか? 相山: 取られることはないんですけど、料理勝負イベントが先に進めなくなります。

——えっ! じゃあ1回負けたらおしまい? 相山: 料理勝負は勝ち負けにはなってますので、ちょっと厳めです。勝負にどんん勝つていくと、最後に料理勝負のエンディングが見られます(笑)。

——この料理勝負の回は3日くらいかいたんですけど、自分で死ぬほど面白いから書いてますよ。あとでスタッフみんなで「何でこんなところに寝込んだ!」とか言われて……。自分でも思ってますが、妙に食べることに困っているゲームなんだ(笑)。

料理だけのエンディングがあるんです!

——前作のカスミみたいな女の子は登場しますか? 相山: カスミの人間に関しては、あんまり詳しくはなかったんですけど、私の方では、主人公の公の恋愛感情は作らないようにしているんですよ。主人公はプレイヤーなので、「あなたの好きな人はこの人です」って勝手に押しつけてもいいんですけど、たぶんヒロイン的な存在は基本的に出来ないようにしています。人それぞれに「俺の彼女は○○だ」って勝手に決めてOKなんです(笑)。

——浩二やアキラのドラマはあるんですか? 相山: メインストーリーの中でも当然ありますし、フリーキャラにもあります。実は、前作のデータを調べたらセリフの少ないキャラが多かったんですよ。

——目的のまだだったキャラもいましたよね。相山: 数えたら5つくらいセリフの少ないキャラもいたんですよ(笑)。だから今作では、少し人間関係を持っています。本拠地の目撃証人、その人々をちょっとずつ見せていくために作っていますね。いろいろ想像できるようなものを散りまわしていますよ。

——巨匠安部の手紙って、なんか本拠地の目撃証人の目撃証人としていないか? 相山: みんな勘違いしてませんか(笑)。イベントの裏の面の方などはなんかがあったかというのを手紙で渡りつたりですよ。手紙は全部で500くらい書かないといけなかったんですけど、これもチームのみんなにバツとアイデア出してもらったんです。

——えっ、すごい! 500語もあるんですか? それって、あとで読返したりできるんですか? 相山: 読めるんですよ。そのときに心に留めておきましょう(笑)。

——本拠地ってどこくらい広さがあるんですか? 相山: 今作はキャラに合わせて絶尺を大きくしています。



●キャラ向けのドラマも用意しています。前作にもあったような、今作でも追加したようなドラマも用意しています。

CLOSE UP POINT 4 主人公はモテモテ?

たくさん女性キャラが登場するだけに、主人公との絡みを深めたいというようなシーンやセリフがてんこ盛りだ。序盤はアキラの態度やセリフが、受け取り方によってはそう見えても楽しい。

●上からキャラの順に入る、アグリが名産品を売りつけてくる様子。

CLOSE UP POINT 5 本拠地は遊びの宝庫

本拠地には、前作にもあったお風呂やデンチロリンの店、目撃証人や料理関係の商店などのおもしろ要素がいっぱい。アイテム集めのものが好き

な人は、かなりハマっちゃうところがあるかもしれないね。



●「お風呂」は前作にもあったけど、今作でも追加したような要素がいっぱい。

CLOSE UP POINT 6 料理は真剣勝負だ!

料理に關するイベントとして発生する料理勝負。ここでは新しいレシビを賭けて、し烈な戦いが繰り広げられるのだ。審査員として、その場



●「見る」と、右側に見える審査員は、バトル。このゲームのやり方……

エリーのアトリエ

～ザールブルグの錬金術士2～

『エリーのアトリエ』の続編がいよいよ発売される。基本システムは前作を踏襲しながらも、様々な部分でパワーアップを果たした『エリーのアトリエ』。さっそくストーリー背景や細かいゲーム内容について、詳しく説明していくことにしよう！

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～

12/17
FPG

▶ ¥5,800 ▶ カスト
▶ MC(2-16プロダクション) ▶ AC(DGIM16)

いよいよ発売目前! ゲーム内容を予習しておこう!

プレイヤーはエリーという錬金術士のタマゴとなつて、4年間、錬金術士としての腕を磨いていくことになる。そのためには知識を蓄え、材料を採取し、自力でアイテムを調合していく必要があるのだ。

まず最初に彼女がアカデミーの門を叩いたきっかけから紹介していこう。彼女が錬金術士を目指したきっかけは、前作の主人公マルローネにあった……

伝説的で瀕死の重体だったところを旅の錬金術士マルローネに救われたエルフィール(通称エリー)。彼女はそのとき、マルローネのような人になろうと考え、錬金術士の道を進むことを決意する。しかし彼女は、マルローネの母校でもあるアカデミーの受験に失敗……したかと思ひこんでいた。だが実際のところは“条件付き合格”。1人で生活するという条件つ

きで、合格していたのだ。エリーは「あなた、やっている自信はある?」というイングリッド先生の問いに、少々小声で、しかし強くうなづいた。「自信は……ないです。……でも、やらなきゃならないです!」

こうしてエリーはアカデミーの第16期生としての生活をスタートさせたのである。

1

エリーの工房

アイテムを作成したり、様々なコマンドを実行したりする場所。最初はキレイで広々としているが、妖精さんをやとったり、部屋が汚れたりするうちに様子になってくる。

なお、下で紹介しているアイテム図鑑や錬金術士は、◎ボタンで呼び出せるメニューから実行することができる。また、今作からは前作の中でもステータスなどが表示できるようになった。

カレンダー

上左が年表で、下が月日、1年は12カ月、ひとは3週間、1週間には1日で作成されている。この世界には2月30日もあるのだ。

アイテム図鑑



本編を調べるとアイテムの情報を得ることができ、ただし、その時点でエリーが知っている分の情報しか表示されない。

状態アイコン

上の図は持っている銀貨の枚数、下の図は左から順に、現在引き出している銀貨の数、属している錬金術士の人数、属している妖精さんの人数を表している。

調合

ここでボタンを押せば調合を始めることができる。液体の色は、作っているアイテムの属性によって変化する。

貼り紙

情報や書いている、板にある貼り紙が動いているときは、まだ読んでいない情報があるという合図だ。

出入口

ここから町へと出かける。一度家から出れば戻らなくてはいけない。また、ここから町へと出かける。一度家から出れば戻らなくてはいけない。また、ここから町へと出かける。一度家から出れば戻らなくてはいけない。

装備



戦闘時、エリーは戦力としてはあまり期待できない。しかし、アイテムを使って攻撃したり、仲間をサポートしたりすることはできるのだ。ただし、この「装備」に登録したアイテムしか使えないようになっているぞ。

ステータス



エリーや冒険者たちの能力を調べるコマンド。装備リストや各種データ(魔法攻撃力などのパラメータから、エリーとの親密度を示す文豪まで)が表示される。エリーと冒険者とは表示項目が少し異なるのだ。

スケジュール



依頼の内容や期日を調べたり、雇っている冒険者を解雇したりすることができ、ほかにも、手持ちの武器を装備しなおしたり、エリーたちを休ませたりすることが可能だ。地味そうである大切なコマンド。

『エリー』には、美しいアニメムービーが収録されていることが判明したぞ!

ここで紹介しているのは、ゲーム中に見ることのできるアニメムービー(のごく一部)。特定のイベントでは通常のグラフィックだけでなく、このようなムービーが流れるようになっていたのだ! これまでに明かされてきたグラフィックやセリフからもエリーたちの性格はうかがえたものの、

これさらに彼女たちを身近に感じられるはず。現時点では具体的なイベント内容まではわからないけれど、これだけのクオリティを持つムービーが用意されているとなると、なんとしてでもイベントを発生させたいくなるよね!



アイテム作成

一人前の錬金術士になるために、様々なアイテムを自分の手で作り出せるようにならないといけない。とはいえ、アカデミーに入ったばかりのエリーに、いきなり高レベルのアイテムを作れといっても無理な話。まずは低レベルのアイテムを作って少しずつ経験を積んでいこう。具体的な作成(調合)方法は下の通り。アイテム名はもちろん、その作り方を知らないといけないので注意しよう。作成に失敗してもいくらかの経験値は手に入るので、あきらめずに再挑戦しよう。



作成アイテムの決定



原則として、エリーが作成方法を知っているアイテムしか作成することはできない。表示されているリストの中から作りたいアイテムを選択しよう。

状態確認



完成までにかかる日数や消費MP、成功率が表示される。確認がなければ「つくる」を押さず、自動でいい人はセーブしてから挑戦するといえ。

材料と道具の確認



作成数を入力したら、材料の量と作成にかかる日数をチェックしたうえで決定しよう。アイテムによっては、特定の道具がないと成功確率が下がる。

作成中



プレイヤーはこの段階では何もすることがない。①ボタンや②ボタンを押下りする(これは可能)。たまに材料費が工賃に変わってくることもある。

成功!



みことアイテム作成に成功すれば、そのアイテムがストックされる。同時にエリーに経験値も入るのだ。

失敗!



目的のアイテムではなく「腐敗品」が手元に残る。ただし、これはほぼ立つことがあったりするぞ。

レシピ調合

上でも紹介している基本的な調合方法。レシピ通りに作るため、品質や効力が作成前からわかる。



ブレンド調合

作ったことのあるアイテムをアレンジして調合する。材料の分量を0.1単位で変更することが可能。



オリジナル調合

持っている材料を自由に組み合わせて調合する。調合のヒントを開けるイベントも用意されている。



3

お店ガイド

ザールブルクの街には様々なお店がある。酒場に依頼内容を調べに行ったり、アカデミーや武器屋にアイテムを買いに行ったりと、好きなことをして回ろう。特に用事がなくても、冒険者や商売の人と話をするために、お店めぐりをするのもいい。運がよければ、何らかのイベントが発生するかも……。



飛翔亭

仕事の依頼を受けたり
仲間を見つける場所だ

街に住む人々が集まる酒場。冒険者もよく顔を出すので、彼らを雇いたいときはまずここを訪ねるといい。出入口の横にある貼り紙には、街のイベントスケジュールが書いてあることもある。貼り紙がヒラヒラと動いていたら、必ず読むようにしよう。この酒場はエリーにとって重要な意味を持つ。それは、ディオたちが



武器屋

冒険に役立つ武器は
ここで調達しよう

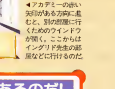
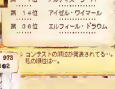
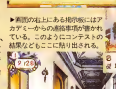
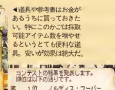
初期装備のまま冒険に出るのは危険。エリートたちのレベルが低いというよりは、パーティが全滅することもしくないからだ。レベルが上がっても、より危険な場所に行けば、やられてしまう可能性が出てくる。お金に余裕があれば、防具からそろえていくようにしよう。また今作では、武器屋に地下室が出現するぞ。



アカデミー

調合に必要な道具や
参考書を売っている子

かこやタンブといった道具や調合の材料とあるアイテム、それにアイテムの作成方法が書かれた参考書売っている。特定のアイテムはここで売ることでもできる。ゲーム序盤は手持ちのお金と相談しようで、道具買と参考書を買いたい。錬金術士レベルを上げるためにも、最終的には材料以外のすべてのアイテムを入手したいところだ。道具と参考書は一産買ってしまうと売却リストから消える。なお、前作では全アイテムが半額になる特売日があったが、今作ではなくなっているぞ。



依頼には2つのパターンがあるのだ!

ディオゲネシア

酒場の親父であるティオと彼の娘のフレアは、前作と同じような形で依頼を紹介してくれる。つまり、必要なアイテムの名を具体的に挙げてくれるのだ。個数、期限、報酬といった情報をチェックして、その仕事を受けるかどうか決めよう。拒否するならば受けないこと！



クーゲル

前作で冒険者として登場したグループだが、今作では引退して元(ディオ)の店を手伝っている。彼の仕事方法は一風変わっていて、アイテム名ではなく依頼者の希望を伝えてくる。どのアイテムが希望に沿うのかは「思い込める」を測らねばなるようにおっける。



シグザール城

國王が住んでいる城
にも行けるのだ

エリーのような一般人にはあまり縁のない場所。いきなりお城を訪ねても、門番をしている王室騎士のタグラスに追い返されてしまうからだ。でも、しつこく通っていれば、彼が姿を見せないことも……。そんなときは、中に入ってみよう。とはいっても、前作にも登場したエンデルクに追い返されてしまうのだが





外マップガイド

材料となるアイテムは、原則として街の外に採取に行かないと手に入らない。場所によって採取できるアイテムが異なるので、きちんと計画を立ててから出かけよう。モンスターに襲われてもいいように、彼らに對抗できるだけの戦力を整えておきたい。



ヘーベル湖

往復所要日数：4日

青の属性のアイテムを作るのに欠かせないヘーベル湖の水が取れる。近くの森より遠いが、出てくるモンスターは強いのが多いので、序盤からどどん行ってみよう。

出現モンスター

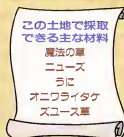
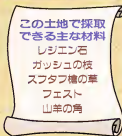


ストルテル川

往復所要日数：4日

飛騨平のディオから「うわさ騒」してこの土地のことを聞くと行けるようになる。珍しいアイテムは採取できるものの、出現するモンスターは34に35にのびるのだ。

出現モンスター



近くの森

往復所要日数：0日

最初から行ける土地。出てくるモンスターは弱いし、日増りて済むため、毎日のように通ってもいいくらい。レベルの低いパーティを鍛えるのもってこいの場所。

出現モンスター

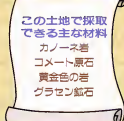


ヴィラント山

往復所要日数：12日

街からかなり離れているうえ、強いモンスターが出現する。赤の属性のアイテムの原材料となるカノーネ岩を取りに行くのは、強い冒険者を雇ってからにしよう。

出現モンスター



妖精の森

往復所要日数：8日

エリーがレベル3以上のアイテムを作る、と、後日、妖精さんが工房にやってきて、この土地に行くためのアイテムをくれる。ここでは妖精さんを雇うことができるのだ。

出現キャラクター



5

冒険者たち

戦闘が不得意なエリーにとって、モンスターがいる街の外へ出かけるのは大変なこと。そこで冒険者たちを雇い、同行してもらうのだ。戦士タイプや魔法使いタイプなど様々な冒険者がいるので、雇用費も考慮したうえで雇おう。パーティを組んでいると、交友というパラメータもアップしていく。



ダグラス この魔が竹さきでやるんだ。感謝しろよな。



パレン パレンさん。手に入ったら、ありがたうよ。家に帰るよ。

▲冒険者エリーの工房は仕事場から雇うこともできる。雇うには仕事場から雇うこともできる。雇うには仕事場から雇うこともできる。

ルティス・フーパー

アカデミーの新入生。入学試験をトップで合格。入学後も常に学年トップを維持している秀才。穏和な性格で、人望も高い。エリーが最初知り合うことになる冒険者だ。

<CV: 関 智一>



スイセル・ワイマール

アカデミーの新入生。中流家庭に生まれ育った彼女は、上流貴族のいないアカデミーでは高飛車になっている。近頃がライバル候補にあるエリーを一方的にバイバル視している。

<CV: 飯塚雅弓>



パレン・シュ・スレイマ

以前に騎士団に所属していたこともある冒険者。豪放な性格をしている反面、恋愛ことには苦手らしい。毎日のように酒場に顔を出すのは、フレアに会うためという噂も。

<CV: 堀内賢雄>



ロマー・シュ・ブレイマー

南方からやってきた語り手。飛脚亭でダンスを披露して生活している。これまで、あちこちを走り歩いただけに、いろんなこと(ディオの知らないことまで)を知っている。

<CV: 富永美衣子>



ダグラス・マクレイ

約2年前にカリエル王からシグザル王国に移住してきた。去年の武闘大会では初参加ながら準決勝まで進んだ実力者。曲がったことや不正な手段でこの位で賞品を手にしたことが嫌なところ。

<CV: 金井美央>



エンデルク・ヤード

火竜フランツファイルを倒した過去を持つ、王室騎士隊長。シグザル王国ナンバーワンという剣術の使い手。強力な敵やライバルを求めている彼だが、は目標を見失って、は目標を見失って、は目標を見失って、

<CV: 小杉十夜>



6

妖精さん

妖精の森で雇った妖精さんに、エリーの作業を手伝ってもらえる。アイテムを採取しに行ってもいい、アイテムを調査してもらってもいいので、作業効率アップするのだ(ただし、彼らも調査に失敗することがあるので注意しておく)。妖精さんにはランクがあり、作業スピードがそれぞれ設定されている。なお、今回は彼らも経験値を稼ぐことでレベルアップするようになった。つまり、ランクの低い妖精さんでも、ずっと雇っているうちに作業スピードなどがアップしていくのだ。



▲妖精さんが工房を訪れるイベントもたくさんある。この妖精の森は、エリーは妖精の森に行くことができない。つまり、彼らを雇えないのだ。



▲雇った妖精さんたちの仕事状況、アイテムを採取したり、薬草水を作ったりと助けてくれる。名前が前についている妖精はレベルアップ。これが多いほどレベルが上がるのだ。



▲雇った妖精さんたちの仕事状況、アイテムを採取したり、薬草水を作ったりと助けてくれる。名前が前についている妖精はレベルアップ。これが多いほどレベルが上がるのだ。



イベント

特定の条件（エリーや冒険者のパラメータ、所持アイテム、日などに）を満たすと、前作同様にイベントが発生する。イベントによって行ける場所が増えたり、新しい冒険者が登場したり、希少アイテムが手に入ったりするので、いろいろなことを試してみよう。「エリー」には前作を大幅に上回るイベントが用意されているので、プレイするたびに新鮮な気持ちで楽しめよう。噂では、エンディングの数も増えたりしないぞ。P.43で紹介したアニメムービーも「エリー」ならではのイベントといえるだろう。



冒の男 → ああ、何だ、入ったのか。よかった。



エルフイーラ（盗賊だ……これがうわさ聞いたミュウ長官かな？）



メルシーさん、昔の私とイングリッドのよう……

ワンポイント・アドバイス

●情報収集をしっかりやろう！

ひとりに情報といっても、その入手方法は実に様々。お店やアカデミーの貼り紙に書いてあることもあれば、冒険者仲間から教えてもらえることもある。もちろん、酒場のディオの「うわさ話」も貴重な情報源だ。人を見かけたら、片っ端から話しかけてみよう。アカデミーで読んでいる参考書からも知識が得られる。



▲行動範囲が広がるにつれて、お宝の宝庫も増える。うわさ話、アカデミーの掲示物にもヒントが隠れているぞ！

●お金は何に使うといい？

最初にエリーが持っている銀貨は3000枚。これでは何を買いだすか悩むところだ。本誌のオススメは、採取アイテム数を増やす道具（かご）と参考書。参考書は「初級錬金術講座」だけでなく「中級錬金術講座」まで一緒に買っておくといい。そのほかの道具などは、調合時に必要になってから買えばいいだろう。



▲エリーのレベルが上がると自動的に知識が増える。かごは必須品。真っ先に買っておきたいアイテムだ。

●序盤に作るべきアイテムは？

錬金術士レベルが低い材料もあり集まっていないため、作れるアイテムは限られてしまう。戦闘で使えて、なおかつケガル川まで行く場合は彼らだけでは心許ない。そんなときは雇用費が意外と安いレッシュを雇おう。彼の代わりにグダラを雇ってもいいし、お金に余裕があれば2人とも雇ってもOKだ。



▲冒険者のアイテムを依頼されることも多い。中級錬金術士レベルの雇でも依頼にえられるのだ。

●冒険者は誰を雇えばいい？

近くの森やヘル湖に行く程度なら両級生の2人（ノルディスは雇用費がゼロ）で十分だ。しかし、ヴィラント山やストルゲル川まで行く場合は彼らだけでは心許ない。そんなときは雇用費が意外と安いレッシュを雇おう。彼の代わりにグダラを雇ってもいいし、お金に余裕があれば2人とも雇ってもOKだ。



▲コストパフォーマンスに優れたヘルッシュ。強いモンスターならノルディスの必殺技でも頼る。

声優サイン入りポラロイド写真当選者発表!!

Vol.85で募集した、声優サイン入りポラロイドのプレゼントに当選した幸運な7名の読者を発表するぞ。応募総数はなんと約 800 通。しかも初回は過去にもバガキが届き続けたという歴史的な状況だったぞ。

- ①新人生セット（エリー、アイゼル、ノルディス）
- 神崎 加藤 若菜さん
- ②飛翔者セット（ディオ、ケケル、フレア）
- 宮城 千葉 友紀さん
- ③城&教会セット（エンデルク、ダダス、ミルカッパ）
- 青森 則岡 由貴さん

- ④冒険者Aセット（ヘルッシュ、冒険者A、冒険者B、冒険者C）
 - 大塚 福崎 友子さん
 - ⑤冒険者Bセット（ルーウェン、冒険者D、冒険者E）
 - 福島 中里 恵さん
 - ⑥アカデミーセット（イーゼル、ヘルミーナ、ドルニエ）
 - 福岡 清水 博さん
 - ⑦マリセット（マルローネ、クワイ、イングリッド）
 - 栃木 江田 美さん
- たくさんのご応募、本当にありがとうございました!!

第二の 試練

トンボの森

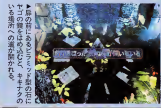
トンボの森の入口は「結界の門」にある右から2番目の門。この場所ではコリスからもらった鍵を使えば森に入ることができる。ここでの目的は、熊人キキナクに会うことだが、森に入ってから少し進むと道が2つに分かれている。キキナ

クに会うには、分かれ道の右側を通りAに抜けるのだが、最初に行っても扉が開いていないだけなのでムダ。まずは左側からBに抜けるのが正解だ。最初は転移装置が使えない状態なのでキキナクに会うまでは移動で苦労するだろう。



「急がば回れ」で進もう!

下のマップを見ると、キキナクがいるところにはすぐ行けそうに見える。しかし、その前には大きな扉があり、鍵がないと開けることはできないのだ。この扉を開ける「ヤゴの鏡」は、森の奥にいる変異者が持っている。つまり、奥まで行かないとキキナクには会えない仕組みになっているのだ。



森のいもべ情報

マードロック

編成	3	属性	風
体力	81	精神	22
攻撃	27	防御	26
電撃	18	電防	18
特殊	無	属性性攻撃	無
宝	三輪シャブ火通、ヒシの戦艦		

ヒラレウ

編成	4	属性	風
体力	81	精神	30
攻撃	21	防御	21
電撃	21	電防	21
特殊	月夜中電撃、風マルティ、マルティス		
宝	マルティの印、オニグルミの実		

リグ

編成	4	属性	地
体力	78	精神	25
攻撃	25	防御	27
電撃	16	電防	21
特殊	無	属性性攻撃	無
宝	三輪シャブ火通、オニグルミの実		

マスゴビラ

編成	5	属性	風
体力	80	精神	40
攻撃	18	防御	18
電撃	26	電防	26
特殊	無	属性性攻撃	無
宝	スロームの輪		

オジェ

編成	5	属性	水
体力	65	精神	30
攻撃	20	防御	24
電撃	21	電防	24
特殊	無	属性性攻撃	無
宝	グラーリの印、オニグルミの実		

入手アイテム

- ①キケルの実
- ②狩人の心得四
- ③軽からずの鍵
- ④岩盤の扱い方
- ⑤ネムリボウツ
- ⑥トンボの道程

蜻蛉の森

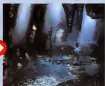
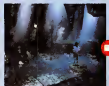


マップの使い方

●MAP内の「S」はセーブポイント（記録の印）。数字は入手できるアイテム（入手アイテム参照）を表し、転移装置はひらがな「あ、い」で、マップのつながりはA～Dで示し、対応になっている場所がつながっています。

仕掛けを動かして道を開こう

トンボの森にある洞窟の奥には、道が水没している場所がある。ここを通るには、右の写真の場所ですり寄り、仕掛けを動かして道を浮き立たせる必要があるのだ。このあとにも、同じような仕掛けが存在するぞ。



▲行き止まりだったところが……

▲こんなふうに道が開くのだ。

密猟者を追い払え!

密猟者との戦いでは、密猟者本人と召喚された聖魔、ゴートを倒さなければならない。ゴートは火属性なので、水属性の聖魔を召喚して戦わせるのが賢いやり方だ。密猟者を倒せば、ヤゴの卵を手に入れることができる。また、お宝として「鉄斧」を手に入れることもある。



▲倒せば、お宝として「鉄斧」を手に入れることもある。

鳥人キキナクと力比べ!!

キキナクと対面すると、「力比べ」と称した戦闘に入ります。彼は火属性の攻撃に強いので、火属性の特殊攻撃やアグニの魔術を使える聖魔を召喚して戦わせよう。見事「力比べ」に勝てば、「クモの巣」と「カラバスの粉」、そして「キキナクの友情」を手に入れることができるのだ。



▲「力比べ」は、強いヤゴが力比べに勝てば、彼との戦いに勝たなければ、何も取ることができない。

あ

密猟者

忘れずにもう1度来よう

キキナクとの会話が終わると、強制的に村に戻されてしまう。このままだと、トンボの森内に「トンボの道程」が置かれたままになってしまうので、必ず探りに行くようにしよう。また、もう1度キキナクとの力比べに勝てば、彼の身の上話が聞けるぞ。



▲このキキナクの女、彼との戦いに勝てば、彼の身の上話が聞けるぞ。

入手アイテム

- ① ヒシの樹液
シランの樹油
テンダイウヤク
- ② 敵知らずの魔
- ③ 必殺の魔術
- ④ アグニの印×5
アグニの印×3
龍の天球
- ⑤ 聖魔の扱い方二



B

第三の 試練

クモの森



▲トヤマの娘なしの強敵ボスには、開口させられることになるだろう。

クモの森にはヤム一家が住んでいる

クモの森にいるヤム一家は、それぞれアイテムを求めてくるが、実はトヤマ以外はあまり重要ではない。だが「キケルの実」、
「どろけった骨」、
「聖徳の石板」はほかに使えないアイテムなので、素直に採りに渡してあげよう。



▲ヤム一家にはキケルの実を食べさせてあげよう。ヤム一家には欠陥として、どろけった骨を盗もう。

2人目の密猟者

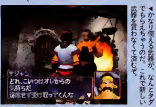
トヤマの森と同様に、この森でも出現する密猟者とは、話をするだけで戦前に突入するぞ。敵が召喚するのはラゴートという聖魔だ。この聖魔はレベルも高く、かなり手強い相手になるので、気を引き締めて戦おう。密猟者を倒すと、お宝として「錠知らすの鍵」が手に入るぞ。

▲密猟者が金儲けに買ったたぐいの罠で聖魔が、遠慮しないでこらしめてやろう。



「導弦」を手に入れよう!!

タマムシの森クリア後、サイラス村で鍛冶屋のヤジコにケルマリオへの伝言を頼まれる。それをケルマリオに伝えておくと、トンボの森クリア後にヤジコから「導弦」という武器がもらえるぞ。この武器は、攻撃時に敵の体力を吸収するという追加効果がある、かなりのスグレモノ。ケルマリオに伝言を伝えていないと絶対に入手できないので、機会を逃さないように注意しよう。



森のしもべ情報

ラキドグル

レベル	7	属性	地
体力	88	精神	40
攻撃	28	防御	28
魔法	28	魔法	28
特殊	魔：ワルフィス、竜：地属性攻撃		
宝	二重リニアアタック、オニグルミの実		

ラドイメル

レベル	7	属性	地
体力	116	精神	32
攻撃	33	防御	30
魔法	18	魔法	18
特殊	オ：石化攻撃		
宝	ロクアの卵、オニグルミの実		

ドグルキュー

レベル	7	属性	水
体力	104	精神	37
攻撃	28	防御	24
魔法	21	魔法	24
特殊	魔：セラーム、虫：風属性攻撃		
宝	オニグルミの実		

ドグハンパー

レベル	7	属性	風
体力	112	精神	28
攻撃	25	防御	31
魔法	14	魔法	16
特殊	魔：セル・セラーム、竜：風属性攻撃		
宝	テヴァの卵、ククミラの精油		

蜘蛛の森

カカヤム

入手アイテム

- ①ロクアの青緑マルティスの印
- ②哲人の心南五
- ③白角
- ④錠知らすの鍵

ヤム

結界の門

スタート

い

攻略 Station
クリスマスEX

王様物語

扉を開けるには?

トトヤムには最低2回会うことになる。1度目は「リースの派」を、2度目は「グロッタの家主」をトトヤムに渡すのだ。そうすると、カラバスへと続く森の奥の扉を開けてくれる。



トトヤムは、森の奥の扉を開けてくれる。

これだけは要注意

クモの森をクリアしたあとと村に戻ると、あるイベントが発生し、そのまま進めましょうと、村で新しい物ができなくなってしまう。村に戻ったら、マーブの聖魔術が必要な難い物を済ませておこう。



マーブの聖魔術は、村で新しい物ができなくなってしまう。

D



入手アイテム

- ①イカリソウ粉末
- ②聖霊の石板
- ③合成の基本二
- ④クモの通称
- ⑤とがった骨
- ⑥合成の基本一
- ⑦一級シャブ火酒
- ⑧毒蜂の勾玉
- ⑨クミラの樹油
- ⑩イチシの樹油
- ⑪秘伝知らずの鍵

情報

ラシャ		マリーエン	
属性	B 炎 火	属性	B 風 地
体力	132 精神 35	体力	80 精神 52
攻撃	31 防御 33	攻撃	16 防御 16
魔法	10 魔法 20	魔法	31 魔法 25
特殊	属性性攻撃・威力増強	特殊	属性・ウルヴィ、ウルヴィス
宝	オニギリミの宝	宝	ウルヴィの盾、ウルヴィの宝

D

菌使いの心得

ここでは、菌使いとして数々の森を冒険していくうえで、知っておくためになる知識を伝授するぞ。ストーリーとは直接関係がないシステム的なことが、それぞれのしるしを知ればきっと役に立つはずだ。合成の法則についてはちょっと難しいかもしれないが、理解すれば思い通りに合成することができるようになる。これらを参考に、自分なりの菌使いの道を極めていってほしい。

経験値取得方法の違い

まずはおさらい。レバントは森のしもべを封印することで階級が上がる。つまり倒してしまふと経験値は得られないのだ。それに対して聖魔は、森のしもべにドメを倒すことで階級が上がる。ただし毒や石化の効果で倒した場合、経験値を得られないので注意。



●階級をアップさせて、どんどん強く成長させていこう。

封印成功率について



▲体力ゲージが赤くなったときに、封印すると高確率で成功する。

封印成功率は、封印する森のしもべの体力値が0に近ければ近いほど上がる。また森のしもべよりレバントの階級の方が上で、しかもその階級差が大きいほど封印成功率は高くなる。階級差が4以上あれば、相手の体力が100%であっても封印することが可能なのだ。

紡がれる糸と聖魔の階級との関係

森のしもべを封印したホテル前を、マップに浄化してもらうと白糸となる。この白糸をマップに紡いでもらって、換金できる糸を作り出すことができるのだ。糸は、

紡がれる聖魔の階級によってその名称と売り値が異なるぞ。聖魔の階級が低いほど質素な糸になり、道具屋で高い取り引き価格も高くなるのだ。



●初めは糸の質は低くなるが、レベルアップすると高くなるので、糸を多く手に入れる努力を怠らないでね。

聖魔の階級	糸の名称	売り値
1~3	聖魔の絹糸	150
4~6	普通糸	225
7~11	白糸の絹糸	375
12~17	貴族糸	600
18~24	初電糸	1125
25~30	貴族糸	3000
31以上	月光糸	7500

聖魔の合成システムの法則を大解剖!

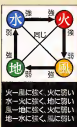
合成によって階級、属性、パラメータ、特殊能力、外見など、2体の特徴と能力をあわせ持った聖魔を誕生させることができる。1体目の聖魔をベースにして2体目の聖魔を掛け合わせるため、その順番を変えれば結果として生まれる聖魔の階級や外見などが異なるのだ。ここでは、外見と属性、属性・特殊攻撃の継承について、詳しく解説していくぞ。



●見た目を調べる能力を調べるには、プレイヤーの自由。好きなように合成していくぞ。

●外見はこうして形成される

聖魔の外見は1体目から2/3、2体目から1/3の比率で形成される。そのほかモーションは1体目、テクニカは2体目から受け継ぐ。また体の色は、右の表の横り合う2属性を持つ聖魔は色が混ざり、それ以外は属性の割合が一高多いものの色になる。



火一属性に強く、火に弱い水一属性に強く、地に強い火一属性に強く、火に強い地一属性に強く、地に強い

●聖魔の持つ属性のしくみ

聖魔がどの属性を持っているかについては、全体に占める属性の割合が、25%以上あるかないかで判断される。そのため合成を繰り返して、属性の割合が25%を超えてしまった場合、その属性を持っていないことになるので注意。

●属性の色調が、そのまゝ属性色を表しているぞ。

●特殊攻撃の継承

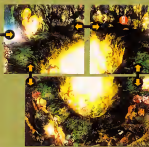
角や爪などの体の部位によって特殊攻撃は1体目から、命中増強などは2体目からそれぞれ引き継ぐ。ただし属性が異なるものは継承されないし、



●合成の属性、強弱、属性に継承される特殊攻撃。

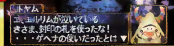
ワンポイントアドバイス

合成で重要なのは、属性には相性があるということ(左上の図参照)。すべての属性を持っていればいろんな毒・特殊攻撃を使えるが、逆に弱点も増えてしまう。あえて2属性程度にとどめ、両り合う属性同士を合成するのがオススメだ。そして持ち歩く3体は、どんな敵にも対応できる属性を揃えておこう。



イベント

そして、物語は佳境へ...



発売直前のファイナルチェック!

機動戦士ガンダム

逆襲のシャア

誰もが目を奪われるハイクオリティのCGムービー、3D・STGの枠を超えた壮絶なバトルが展開する戦闘システムなど、ファンならずとも要チェックの最新作『逆襲のシャア』。発売直前となる今回は、新たに入手したスクープ情報を大公開。

機動戦士ガンダム
逆襲のシャア

1217 ● ¥9,800 ● バンダイ
3D・STG ● MC(177000)、AC(DS用) ¥29800

さらに基礎テクニック、ステージ攻略も
パッチリ網羅してお届けだ!

2大スクープ!!

エンディングB優待モード
に関する極秘情報を
大公開!!

／＼1:TMNの「BEYOND THE TIME」が流れる!!

劇場版アニメ『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』のエンディングを飾ったTM NETWORKの名曲「BEYOND THE TIME」が、なんとゲームのエンディングにも使用されていることが判明! 期待はしてたけど、まさか本当に実現させてくれるとは、バンダイさんに大感謝。あとはこの曲が実際にどのように流れるかが気になるところ。そこはキミの目で確かめよう!

そして気になる
戦いの結末は……

／＼2:「シャアモード」を搭載!舞台裏がついに明かされる

アムロ・レイを中心に展開するメインのストーリーモードのほかに、な〜んと「シャアモード」が隠されていることがわかったぞ。その主人公は、もちろん赤い彗星シャア・アズナブル。ストーリーは、アムロとの戦いをシャアが振り返るように進行していくぞ。そこでは、原作でも語られていないシャアの動向が明らかに! こちらも超期待なのだ。

◀ 出撃時にはムサシの艦長ドレンがモニターに映し出される。このあたりの演出もウレシイがきり。

▶ ステージJの舞台は「大正」。もちろん敵はガンダムだ。「津那の白い夜」と恐ろけの演出もウレシイがきり。



アムロとの戦いを
シャアが振り返ってゆく……

ココは絶対チェック!! Part1

基本テクニックをバッチリ伝授!!

移動法、防衛法、攻撃法など
プレイ前にぜひ覚えておきたい
操作法や基礎テクニックを徹底
解説だ。前号までの情報をチェ
ックしていなかった人も、これ
さえ読んでもバッチリだ。
しっかり頭に叩き込んでおこ



出撃前に!

「いかなる状況でも
必ず勝てる」
という気持ちで
プレイしよう

MOVE

操作感覚をしっかり養っておくべし!

移動

移動方法はとても簡単。★キーの上を押すと正面の敵に向かって前進、下で後退。左右で旋回移動だ。射撃距離が決まる武器もあるんで、戦いでは敵に接近したり離れたりを頻りに繰り返すことになるだろ。素早く移動したいときは、◎ボタン+★キーでバーニアによる加速移動が可能だ。バーニアに関しては詳しくこの下を参照!

で操作感覚をかんたんにつけて



バーニアを使って加速移動すると、画面下にあるバーニアゲージが消費する。ゲージがゼロになるとバーニアは使用できなくなるので注意だ。ゲージは時間とともに自動的に回復する。

バーニアゲージ



バーニアを消費する

素早く移動したいときは

DIFENCE

基本はシールドだが頼りすぎは禁物!

防御

敵の攻撃は◎ボタンを押して、シールドを使えば防ぐことができる。ただしシールドには耐久度があり、使いすぎると壊れてしまうのだ。操作になれたら旋回移動で攻撃を避けよう。

ダメージインフォメーション



▲「ダメージ」のバースランプが赤く変化したら壊れる寸前だぞ。

ATTACK

攻撃は敵をロックオンしてから!

攻撃1

敵は常に動いているため、ただ単にライフルを撃つても当たることは少ない。そこで重要になるのがロックオンだ。ロックオンとは、敵に照準を合わせること。ロックオン後に攻撃したほうが、命中率は高くなるぞ。ロックオンの方法は、攻撃せずに敵を正面に捕捉し続けていればOK! あせりは禁物だ。



ロックカーソル

▲通常は緑だが、敵をロックオンすると赤になる。攻撃は禁物だ。



▲カーソルは常に正面の敵を追尾する。敵が移動した場合、◎ボタンを押せば別の敵にカーソルが切り替わる。

弾切れにならないように攻撃だ!

ライフルやバズーカは使用回数が決められていて、使い切ると一定時間だけ使えなくなる。回数は、時間が経てば最大まで回復するぞ。常に気を配りながら戦うのがポイントだ。



▲武器の使用回数は、画面下の数値表示パネルで確認できる。ちなみにサーベルの使用回数は無限だ。

ATTACK

特殊な操作で繰り出せる攻撃も活用!

攻撃2

武器を使う通常の攻撃とは異なり、特殊な操作で繰り出せる変則的な攻撃やアクションも用意されている。最初はとまどうかもしれないが役立つものばかりなので、ぜひ覚えて活用しよう。

つかみ

敵に近づいて◎ボタンを即時に押すと、その敵をつかむことができる。つかんだ瞬間に素早く攻撃すれば確実に当てることができるぞ。ただし、つかみだけではノーダメージ。また、つかみにはバーニアゲージが必要となる。



ロックオン攻撃

ライフル装備時、◎ボタンを押しながら画面下にある敵のロックオンしていく。その後◎ボタンを押すとロックオンした敵全身にライフルを放っていくぞ。対エルメス戦では有効な攻撃手段となるので覚えておこう。



チャージアタック

サーベル装備時、敵をロックオンして一定時間(3500~7000)まで蓄積。そこで◎ボタンを押すと、自機が弾にのって高速移動し、自動的にサーベルで斬りつける。ただし、バーニアゲージの残量が少なければ反応しないので注意だ。



ココは 絶対チェック!! Part2

アムロモード

STAGE5まで 徹底攻略!!

アムロモードで展開するステージ1～5の攻略法とイベントの発生条件をバッチリ紹介! さらに最終戦となるステージ6にも通っていくぞ。これを参考にすれば、より楽しくプレイできるようになるはず。各ステージで使用する自機の性能と装備武器を確認してから進んでいこう。

イベントの
発生条件も
大公開!!

▲カオティンによる会
話イベントの発生条件
も公開していくぞ。

表の見方

MSごとに整備されている武器は異なるものの、使用時の操作方法は同じ。各MSの攻撃力は下表の操作法(A～E)に対応しているのを確認しておこう。ライフルとサーベルを切り替える場合はR2ボタンを押すぞ。

種類	操作方式	攻撃
1st	A	A
	B	B
2nd	C	C
	D	D
3rd	E	E

使用するMSの性能&武器を把握せよ!

バズーカを起点に 連続攻撃を狙うべし

移動スピードは遅めだが、扱いやすい。バズーカで敵の動きを止めたらいふを連射だ。接近してジャベリンで刺すのもよいぞ。



RX-100
ガンダム

使用ステージ: 1, 2, 3

種類	攻撃	ライフル使用時	サーベル使用時
1st	A	ビームライフル	ビームサーベル
	B	ハイパーバズーカ	バズーカ
2nd	C	ハイパーバズーカ	ハイパーバズーカ
	D	ビームバズーカ(連射)	ビームバズーカ(連射)
3rd	E	ダブルバズーカ	連射サーベル

弾切れに注意しつつ ミサイルで攻撃だ!

攻撃に優れたバランスの良い機体。ライフルで牽制しつつ、中距離からミサイルを撃つのが基本戦法だ。弾は平均的に消費しよう。



RGZ-91
リ・ガンズイ

使用ステージ: 4

種類	攻撃	ライフル使用時	サーベル使用時
1st	A	ビームライフル	ビームサーベル
	B	バズーカ	バズーカ
2nd	C	連射ミサイルランチャー	連射ミサイルランチャー
	D	バズーカ	バズーカ
3rd	E	ミサイルランチャー(連射)	連射サーベル

高性能だが油断は禁物 全力を出して敵に挑め

性能、装備とも文句なしのMS。ただそれに頼りすぎるのは禁物。ファンネルを起点に連続攻撃を仕掛け、確実にダメージを与えよう。



RX-100
ガンダム

使用ステージ: 5, 6

種類	攻撃	ライフル使用時	サーベル使用時
1st	A	ビームライフル	ビームサーベル
	B	ニューハイパーバズーカ	ニューハイパーバズーカ
2nd	C	ファンネル	ファンネル
	D	ビームバズーカ	ミサイル
3rd	E	ファンネルガード	連射サーベル

STAGE1 -大気圏突入-

シャアとの戦いに集中するため、まずは量産型ザクから倒すのがベスト。△ボタンを押して、ロックオンする敵を切り替えて攻撃だ。シャアは動きが素早く攻撃も機軸的。シールドで防御を盛めつつ、バズーカで攻撃していこう。バズーカが当たったらライフルを連射だ。

まずは量産型ザク シャアはその後で!



▲バズーカが当たったのを機
に射たライフルを連射だ。



▲シャアはゲージが溜まると
強力な3rdウェポン攻撃を出
してくる。油断するな!

イベント発生条件

戦闘中には特定の条件をクリアすることで会話イベントが発生するようになっている。その条件を各ステージの「イベント発生条件」の欄で解説していくぞ。ちなみにステージ1の条件は「時間が1:00～2:00の間にはシャア専用ザクを倒す」だ。

▲なつかしの各セリフが、この会
話イベントで完全再現される!

メインターゲット

シャア専用ザク



ステージ1には、シャア専用
ザクと2機の量産型ザクが登場。
メインターゲットのシャアを倒
すとステージクリアとなる。

STAGE2

— 光る宇宙 —

エルメスとの戦いでは、最初にすべてのビットを破壊してしまうのがポイント。本体への攻撃はそれから

攻撃・防御を巧みに切り替えて勝負！

だ。ゲルググが弱れたらシールドで防御しながら接近！中距離でキープし、ライフルを当よう。

メインターゲット1

エルメス

最初、エルメスは「ビッグ」を倒すとシャアが出現



▲浮遊する12機のビットを先に破壊！

メインターゲット2
シャア専用ゲルググ

第2戦の敵はシャア専用ゲルググだ。それまで慎重では無いので、最後には



▲ゲルググをつかんだらサーベルで連続サーベル斬りをつなぎ、最後にハンマーだ。

イベント
発生条件

シャア専用ゲルググの足を破壊し、その後、つかむとイベントが発生する。まずは敵の足を担うべし！

STAGE3

— 脱出 —

リック・ドムは無視 ジョングを集中攻撃

リック・ドムは無数に出現する。最初でも得にはならない。最初からジョングを狙っていく。ジョングは攻撃が高く、油断しているとアツという間にライフを削られる。防御は被害に！そして攻撃するときは、中距離からバズーカ、ライフルが有効。ジョングの動きを見ながら撃ち出そう。

メインターゲット

ジョング

ジョングとリック・ドム（両は無敵）が出現。ジョングを倒せばスーパーシタリヤとなる



イベント
発生条件

自機のライフゲージが50%以下で、タイムが2:00以内にジョングをつかむ。わざと攻撃を受けよう。

STAGE4

— 開拓のあとさき —

長期戦は絶対不利 積極的に攻撃だ！

サザビーのほうに武器も多かった。戦いが長引くとシールドが破壊されてしまいピンチになる。手早く勝負をかけるのがポイントだ。ミサイルを起点にライフルやハンドグレネードで攻撃しよう。



メインターゲット

サザビー

登場する敵はサザビーのみ。まずは防御を固め、敵の行動をセレクトしよう。



イベント
発生条件

タイムが1:00以内にサザビーをつかむ。スタート直前から、○と×ボタンを連打だ！

STAGE5

— 律動 —

敵の特徴を把握し 戦法を変えよう！

ヤクト・ドーガは、こちらが攻撃しようとした瞬間をうまく狙って攻撃してくる厄介なヤツ。隣合いを離し、ファンネルを使って反撃しよう。α・アジールの攻撃はどれも破壊力バツグン。旋回移動で敵の攻撃を避け、地道にバズーカ、ライフルを当てていこう。

メインターゲット2

α・アジール



▲この敵は、ヤクト・ドーガに負けても、その場でコンティニューが可能！



メインターゲット1

ヤクト・ドーガ

最初の敵のヤクト・ドーガはかなり攻撃的なヤツなのだ



STAGE6

— 宇宙の虹 —

アムロとシャア、ついに決着のとき！

地球の大気圏に落下し始めるアクシズの地表が最終戦の舞台。敵はシャアの知るサザビーだ。この戦いに勝利するのははたしてどちらか？ 地球の運命は……

▼こちらもガンダムで決戦。性格は互角。結果はウデしたい！

メインターゲット

サザビー

敵はサザビーだけ。最終決戦のスタートだ。

イベント
発生条件

自機のライフゲージが50%以下で、サザビーのシールドを破壊した後につかむ。



お宝 Station

クリスタルEX

最新ガンダムシリーズのシャア

PopoRoQue

ポポロローク

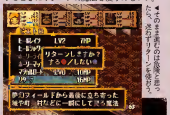
ピエトロの冒険も中盤へと突入した。移動可能範囲は一気に広がり、新しいモンスターも次々と登場。装備をパワーアップさせつつ、着実に先を目指そう。今回はガバスを中心に攻略しているけれど、各傭兵が習得可能な魔法リストも掲載しているぞ！

ポポロローク

発売中 ▶ ¥5,600 ▶ SGB
RPG ▶ MC(12ブロック)、PS(8ブロック)、AC(DS)(80)

各エリアの位置関係を覚えて、効率よく冒険しよう！

右は、今回攻略しているエリアまでのマップ。「ポポロローク」における基本移動手段は徒歩なので、各エリアの位置関係をきちんと把握しておかないとムダに迷回りはめになってしまいう。竜のウロコを使えばお城までワープできるから、うまく活用しよう。ダンジョンから脱出するときにリターンの魔法を使うのもいい。



4人目の仲間がいると冒険が楽になるぞ！

4人目の仲間はプレイヤーの意志では動かせないものの、さまざまな特殊技能を持っているため、うまく利用すると効率よく冒険することができる。今回は、ソジム（正体は憎悪のミーツ）を除く10キャラのデータを紹介しよう。なお、彼らが持っている特殊技能は、魔法ではなく必殺技扱いになっていて、TPを消費して使用することになる

のだ（一部の特殊技能を除く）。ここでは初期状態で主要なパラメータをリストにしてみたので参考にしてもらいたい。なお、初期レベルは全員18だ。

ジニー	
HP:106	素早さ:62
TP:10	移動力:6
ジニーのヒールダンス リフレッシュダンス	

ネル	
HP:60	素早さ:46
TP:9	移動力:6

トモ	
HP:53	素早さ:64
TP:0	移動力:6

ミミ	
HP:53	素早さ:64
TP:1	移動力:6
ミミのいり	

ボルク	
HP:118	素早さ:24
TP:0	移動力:6
プレゼント 獲得お金UP	

イムジー	
HP:110	素早さ:29
TP:10	移動力:6
アイテム鑑定 アイテム下取り アイテム販売	

ワトソン	
HP:133	素早さ:57
TP:17	移動力:6
宝箱出現UP	

イメルダ	
HP:33	素早さ:28
TP:11	移動力:6
割引	

ノース	
HP:98	素早さ:29
TP:11	移動力:6
ヒーリングII	

マルコ	
HP:60	素早さ:90
TP:5	移動力:6



ピラミッドをクリアしたら大十字路経由でガバスへ!

大氷穴

地下4階にある宝箱の中に、「勇者の証」というアイテムが入っている。これがあれば傭兵に細かい指示を出せるようになるので必ず取っておく。指示を変更することも可能。このダンジョンは、そう複雑ではない。さう心配はいらない。



「勇者の証」というアイテムが入っている。これがあれば傭兵に細かい指示を出せるようになるので必ず取っておく。指示を変更することも可能。このダンジョンは、そう複雑ではない。さう心配はいらない。

モンスターチェック

まがどりのメタルフォーゼは、ピエトロそっくりに襲撃するという特徴。炎をもち、炎攻撃や電撃をこぼしてしまふので、早めに対応してあげよう。水系のモンスターが多く、彼らは火の魔法がよく効くぞ。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技
スバーク	34	10	55	95	105	70	255	スバークセビト
イグナイト	31	15	45	105	120	60	40	エリクサー
グロウスター	31	10	41	85	75	150	150	マッドウィアス、アイスストーム
まがどり	35	10	42	0	97	75	200	メタルフォーゼ
まがどり	39	18	45	0	97	75	200	
しゃくせん	105	10	44	95	85	83	100	
こがねのへい	100	10	46	101	75	31	190	—
グリザード	103	10	53	97	80	84	25	アイスストーム
キラーブラント	120	18	61	97	95	65	0	そらふく、アサザード、あしんぼり
ゆきだま	150	15	55	93	100	83	185	あたまたバクラン、ししく
マーマロード	30	28	73	135	150	105	0	クールビーム、クールガン
ケルベロス	400	30	99	135	160	200	150	ファイアープレス、アイスプレス、こがねのへい
ハイランダー	181	33	109	153	160	190	130	くちばしバクラン

ガバス

トンクウほどではないが、ガバスにもさまざまなイベントが用意されている。ガバスターのカジノフロアでは歌舞や踊りのショーを見ることができ、グルメバの地下はピエトロが隠れている。またモンスターを元に戻理を作ってもらえる。メインイベントは大量な労働者のカジノ対決。カギとなるアイテムは「真実の指輪」だ。



傭兵

ラウラ

レベル23

HP: 138	魔力: 60
MP: 72	魔防: 68
TP: 49	速: 58
攻撃力: 79	素早さ: 133
防御力: 66	移動力: 7



傭兵

ユキ

レベル28

HP: 196	魔力: 83
MP: 85	魔防: 76
TP: 34	速: 80
攻撃力: 85	素早さ: 137
防御力: 82	移動力: 7



傭兵

ムサシ

レベル35

HP: 202	魔力: 49
MP: 31	魔防: 49
TP: 272	速: 62
攻撃力: 110	素早さ: 156
防御力: 79	移動力: 7



死者の回廊

アンデッド系のモンスターがたくさん出現するダンジョン。それだけに、堅牢な魔法を使う傭兵を雇ってよく冒険がかなり楽になる。イベントでは、2種類の扉をいかにして開けるかがポイントになってくる。ダンジョン内をすみずみまで歩き回って、扉を開けるための電の球を見つけたら。



モンスターチェック

ほとんどのモンスターが魔法に弱い。攻撃を集中し、1体ずつ倒すようにしよう。ボイズニースやせきさがうせんといった状態異常系の特技には要注意。やられたらすぐに回復するぞが大変。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技
まがどり	39	18	45	0	97	75	200	メタルフォーゼ
エルファント	117	15	25	95	67	2	0	いりばくばつ、ふんきのみ
マンイーター	81	60	92	120	150	93	85	そらふく、アサザード、あしんぼり
ばくどんチコ	125	65	11	112	90	0	0	くはく
アイクワッパ	240	20	33	45	25	0	0	たのしいさげ
ボイズニース	300	60	97	119	60	180	100	クール
ソウルバスター	75	71	76	100	112	65	0	おどろく、ソウルイーター
フゴゴーン	97	21	45	90	122	30	150	おどろく、ふんきのみ
ストーク	120	27	97	120	120	100	90	ヒールクライ
マッドハット	115	21	99	75	90	95	100	ダークヒール、おたけび
サミ	180	22	72	125	90	210	100	チャリダーダンス
ブラスター	181	29	75	111	115	20	100	ビームシューター
キングバット	206	28	72	122	62	45	100	ボイズニース
リバーサ	185	30	125	106	174	41	95	ヘルファイア、イェルバスター
メデュー	380	30	131	188	190	85	25	せきさがうせん、かつつき
ボイズソウル	240	36	180	199	213	165	25	いぢみ、かつつき

幽霊城

このダンジョンの奥には3色の扉がある。これらは対応した電の球を解放することで開けられるが、同時に地形も変化してしまうため、解放する順番をよく考えよう。なお、すべての扉を解放したあと、1色だけ封印し直す必要があるぞ。ここではデモストとの戦闘も待っている。

モンスターチェック

強力な魔法を使ってくるモンスターがいるので、魔法耐性が高いキャラは注意。意外と高難易度されるのが、倒したキャラを復活させるリザレクションの戦い。リバーサーがいる。素早く倒すことがいい。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技
クワッパ	95	25	85	110	124	75	110	プレス、せんきり
マシクハット	125	25	88	98	115	90	250	ダークビーム
クワッパのボーン	120	25	70	116	118	65	185	アイスブリザード
ブラスター	181	25	75	111	115	20	100	ビームシューター
キングバット	206	28	72	122	62	45	100	ボイズニース
リバーサ	185	30	124	124	129	91	95	リザレクション、でんげき
くはくバット	43	74	77	168	181	80	250	エクストラムス、デスブリザード
エグモンスター	73	24	76	97	123	65	100	ダークヒール、チャリダーダンス
ヒスト	95	24	71	100	125	150	150	がさい、いぢみ、あやしいさげ
デモンスター	116	24	78	110	122	54	255	マッドファイア、マッドブリザード
スライム	200	24	89	100	85	21	150	見える、ファイアボール、おたけび

黄金と死の迷宫

ダンジョン名からも想像できるように、数多くの宝箱が置かれている。しかし、現時点でこれらをすべて回収するのは難しい。100%クリアと宝箱回収はあとに取っておいて、まずは通り抜けることだけを考えよう。探索時にアイテムを使いつぎてしまうと、このあとの中ボス戦に勝てない。もうからか



モンスター
チェック

すてみのいちげき、オークつばめがえし、サンダーソードなど、攻撃力の高い特技を持つモンスターが数多く登場するので注意。クリスタルやゴルゴンといったモンスターには魔法が効かないことも覚えておこう。

名 前	HPI	LV	EX	攻撃脚	守の威力	特 技
フットスター	161	63	75	111	116	スピンレーザ
エグゼキューター	79	84	76	57	95	ダンスチーム、デブリーダンス
バグバグダン	76	65	126	156	70	よんがえき、たかいまろく
クリムゾン	68	77	32	70	100	スピンボール、スピンバグ
ネムリン	74	76	75	126	132	100
ネムリン	81	68	77	125	90	すてみひんぎ、たまごはくだん
オーケイション	68	87	136	166	40	さかい、オークつめがえし
ガウメット	162	28	77	36	106	94
バキューム	68	68	100	140	80	256
ウーチャン	120	27	81	139	145	85
すなのしんし	138	27	86	139	126	20
サメとけい	155	27	70	125	168	83
テンメイト	204	27	85	92	96	180
シャット	264	27	85	130	104	230
ノッポ	180	26	92	156	167	150
ゴンゴ	268	21	111	143	154	265
ロードマン	212	31	115	164	136	110

中ボス 欲望のオレクシス



財宝を盗みに来る侵入者を、ことごとく返り討ちにしてきたという強敵。恐怖のデモス戦以上に長期戦になることを覚悟しておこう。戦闘が始まったら、真っ先にパラメータを上げる魔法（アタックレイズ、ディフェンスレイズなど）をかけるといい。あとは仲間を残りHPに注意しつつ、強力な魔法や必殺技を連発していけば、きっと勝てるはずだ。

今国の範囲まで進めると、さらに2人の傭兵が雇えるようになるのだ。ボリスはポロクロイス城の城下町で、ゼノンにパーツをすべて集めることで出会えるぞ。

●初期状態では魔法は使えないので、のびるうもろじにたのびてみる。

きあいのめといふ必殺技が習える後半になってから華々しくなるまでに、即戦力として役立つてくれるぞ。



ゼノン
レベル1

HP: 100	魔力: 0
MP: 0	魔防力: 0
TP: 100	運: 0
攻撃力: 100	素早さ: 50
防御力: 100	移動力: 6



魔法習得 リスト

下のリストはピエトロと信兵たちが、どんな魔法を習得できるの
をまとめたものだ。表内の「O」とあるものは、そのキャラが最初
から覚えているか、習得のレベルに達すると自動的に覚える魔法。
その場合の魔法のレベルは★をつけて、そのキャラがすでに覚える
魔法の魔法値を使う必要がある。表内に何もない魔法は、ない×は
魔法書を使うことでその魔法を覚えさせることができる。なお「×」
と記されている場合は、いくらレベルアップさせた、魔法書を使
ったとしても絶対に覚えさせることができない。

魔法

魔法	属性	ヒートロ ダウン	メル ロン	ドムマ レバ	ミニーヤ サッパ	クルト ホルス	ユキ ラウ	ユキ サシ
ファイアーボール	火	○						
ファイアウォール				○			○	
メリアボム								
フレイムバースト								
フレイムフィールド								
ドラゴンフレッド		○						
フィッシュブルー	水	○	x	x	x	x	x	x
クルグルー				○				○
スノーグン								
スノーグザード								
フロストフィールド						○		
ギガフロスト								
ファイナルフロスト	風	x	x	x	x	x	x	x
ウィンドシュート		○						
ガスト		○					○	
トルネード								
ハイクーン								
ワールウィンド								
ハイバリケン	雷	x	x	x	x	x	x	x
ライトニング				○				
ディスタージェ								
イオン						○		
クロスサンダー						○		
ジョックフェーブ						○		
スーパーニーム	闇	x	x	x	x	x	x	x
エキドナサード								
チームボール		x	x	x	x	x	x	x
チームブラスマ		x	x	x	x	x	x	x
ダークシンク		x	x	x	x	x	x	x
ダーククライト		x	x	x	x	x	x	x
ダークフィールド	聖	x	x	x	x	x	x	x
ダークスロー		x	x	x	x	x	x	x
ナンシング		x	x	x	x	x	x	x
セイントスヨック		○						
エンジェルストーン						○		
エンジェルアーク								
ホーリーフィールド	地	○						
セイントアーク		x	x	x	x	x	x	x
ゴッドプレス								
フォーリンロック					○		x	x
クワッシュプレート								
クワッシュイク								
スラス	呪	x	x	x	x	x	x	x
ヒールフォーター		○					x	○
ヒールイン		○					x	○
ヒールシャワー		○					x	○
キュアフォーター		○					x	○
フェニックス		○					x	○
リザンシアイズ	回復	x	x	x	x	x	x	x
アタックレイズ						x		
ポーションレイズ						x		
マジックレイズ						x		
アシスタンス						x		
トランスベアレント						x		
トランスフォーム	補助	x	x	x	x	x	x	x
ダブリング						○		
ダブリングエンズ						○		
ダブリング						○		
マジックスナッチャー						○		
ビースリース						○		
ローサイレンス						x		
シルエネミー						x		
エクソサイジング						x		
エキステンジ		x	x	x	x	x	x	x
ホーニング						○		
ホーニングアップ		x	x	x	x	x	x	x
シールドロード		○				x		
リターン						x		

発売直前 & 新情報公開!

セフィロス

Sephiroth

これが『FFVII』
キャラの2Pカラーだ!!

『FFVII』では同キャラ対戦用に1Pカラーと2Pカラーが用意されるが、通常、アーケード版の「エアガイツ」にも用意されていただけに、P/S版オリジナルキャラの2Pカラーに注目が集まっていた。その2Pカラーとは……なんと、『FFVII』本編にもなんどコスチュームだったのだ! 中でもヴィンセントは『FFVII』でもイベント内にしか登場しなかったタークス時代のコスチュームなのだからすごいよね。キャラ選択用の顔イラストまで用意されているのはビックリ!

▼右が1Pカラー、下が2Pカラーの顔イラストだ。右下のタークス時代のコスチュームもとても、ヴィンセントファンにはたまらないプレゼントだね。なお、青色のふちりがついている写真は『FFVII』本編から撮影したものなのだ。

ヴィンセント

Vincent Valentine

ティファ

Tifa Lockhart

ユフィ

Yuffie Kisaragi

▼クラウドとティファの2Pカラーはアーケード版と同じ。姿を認識したコスチュームになっている。特撮メイトは認識されず、

クラウド

Cloud Strife

今号では発売直前情報として、『FFVII』キャラの2Pカラーを大公開するぞ! さらににはゲーム攻略に役立つ8キャラのコマンドリスト&オススメ技までバッチリと紹介しているのだ!!

EHRGEIZ
エアガイツ

1217

▶ ¥6,800 ▶ スクウェア
▶ MC11700P1, ACDS05001, 2P1400

EHRGEIZ エアガイツ

安息日のデート発生条件を詳しく教えます。

「デートできない!」「な〜んにも起こらない!」とお嘆きのアナタのために、デートの発生条件を一気に公開!! これで思いっきりデートしまくってね♡



みつめてナイト 大冒険編™

すべてのデートはこのパターンで発生するのだ!!



★女の子によってはドラマチックなイベントが発生する。デート以外のイベントもあるので見逃さない。

2周、3周とプレイしていくと「デート」が最大のお楽しみになっていくこのゲーム。今回は、その発生条件を地域ごとに、そして一部のイベントは選ぶべき選択肢も含めて紹介していく。ただし、デートイベントは女の子の恋愛度に関係してくるため、自当てる女の子を進れていても発生するとは限らない。恋愛度は数値では表示されないが、その変化は装備問題の「みつめてモード」でのセリフや背景が変わることによってわかるので、これを目安にしよう。なお、宿屋に泊まる前は、セーブしておいたほうが。

デートを発生させるための条件					
1	2	3	4	5	6
地域別のイベント発生する	宿屋で泊まる	宿屋で泊まる	宿屋で泊まる	宿屋で泊まる	宿屋で泊まる
「デート」を選択肢を選ぶ	「デート」を選択肢を選ぶ	「デート」を選択肢を選ぶ	「デート」を選択肢を選ぶ	「デート」を選択肢を選ぶ	「デート」を選択肢を選ぶ
デート発生!!					

地域別デート発生条件

地域ごとにデート発生期間が決まっているので逃さないようにしよう。なお、静止画イベントは、女の子によって微妙に条件が違う場合もあるので注意。

1 パルメ村 ヴァンパイアを退治し、民家の鍵を入手
フロレーに向かう静止画を見る
イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レスリー・リンダ

静止画イベント
リンダと博物館

●リンダとパルメ村でデート。
●博物館での選択肢で「まだ見る」を選ぶ。

高貴なリンダならではのセリフが堪能(?)する博物館イベント。女の子を驚かせて見ると、それぞれの考え方が違っていてもおもしろい。

2 フロレー フロレーの街に初めて入る
ミッドモナーでメンタルキューブを入手
イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レスリー・リンダ

3 ミッドモナー ミッドモナーでメンタルキューブを入手
カレニア横断行きの船でフロレーでチャーターする
イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レスリー

静止画イベント
ソフィアとレストラン

●ソフィアとミッドモナーでデート。
●レストランの注文で、「任せる」を選ぶ。

どの娘も同じ静止画が見られる?

4 カレニア環礁

カレニア環礁行きの船をフローレでチャーターする
カレニア環礁で火山が噴火する

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・レスリー・リンダ

静止画イベント

レスリーの水着

条件

- レスリーとカレニア環礁でデート。
- 「フレッシュな水着」を持っている。
- 海水浴場の選択肢で、「泳ぐ」を選び、クラゲに刺される



女の子を替えて、胸の大きさの違いを確認してみよう♡

5 オルカディア

オルカディア城王の娘で赤い光輪のイベント
カレニア環礁を再訪(ドリフの森でグリフォンに乗れる)

イベント発生キャラ:ソフィア・ライズ・レスリー・リンダ

6 ドリフの森

森の主の大鳥が利用できる
ケープリバーで船をもらう

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レスリー

静止画イベント

ハンナをおんぶ

条件

- ドリフの森でハンナとデート。
- 広めの樹での選択肢で「止めない」を選ぶ。
- フリーダイブで「やる」を選ぶ。
- 1回目のフリーダイブのあと、「いいんじゃないか」を選ぶ。



女の子によっては、フリーダイブが嫌いな娘もいる。選択肢には要注意だぞ。

…千ミの背中の乗り心地も悪くはいか過ぎ

7 ケープリバー

東の大陸に渡ることができる船を手
ティクバードでラクダを買う

イベント発生キャラ:ソフィア・ライズ・レスリー・リンダ

静止画イベント

レスリーと展望台

条件

- ケープリバーでレスリーとデート。
- ブティックを出たあとの路上での選択肢で「展望台に行こう」を選ぶ。

デート場所のカジノと展望台の選択肢では、その両方を「ハシゴ」できる女の子もいる。



8 テイクバード

巨神像の鍵をもらう
巨神像でレプラタ川を渡る

イベント発生キャラ:ハンナ・リンダ

9 アンダビ

巨神像でレプラタ川を渡る
ダイの街を解放する

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・レスリー

10 ダイ

ダイの街を解放する
オルカディアに到着

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レスリー・リンダ

クライマックスに向けて盛り上がるデートイベント。ここは川下りと風車シーンの2部構成で、そのあとには、ある特別な選択肢が登場する。



▲下リイベントで見られるグラフィックは、それぞれの女の子のキャラクターが描かれたものだ。

要チェック

ほかにもまだある! こんなイベントあんなイベント

静止画イベントは、デート中だけではなくさまざまな状況によっても発生する。その多くはイベントが起きそうな選択肢を選べば発生するけど、水浴びイベントのようにアイテム(水着)が必要なものもある。水着は高価なので1周目で購入するのはキツいかも。

ライズの紋北



ハンナと水浴び



ソフィアの水浴び



▲レプラタ川、水着を持って、「水浴びしよう」を選ぶ。レスリーと水着を持っていてダメ。

ソフィアを抱擁



最後の夜話

▲オルカディア最後の夜、女の子の想いを語られるシーン。

みつめてナイトR

大冒険編

発売中

PC

¥5,800

コナミ

MC2(2プロダクション)



ワンランク上を狙うための徹底攻略

3回にわたってお届けしてきた攻略編も最終回! 今回は残りの3キャラの
攻撃とPS版オリジナル要素、
「オリジナルキャラクター」モ
ードの隠された秘密につい
て迫っていくぞ。

ヴァンパイア セイヴァー EXエディション

発売中
対応ACT

¥9,800 カプコン
MGB(フロッピー2枚)2枚限定

ついに最終攻略! 3キャラクター攻略と まだ あった 隠し要素を大公開

CHARACTER攻略編

全18キャラの攻略編もこれでおしまい。ジ
ェダ、ドノヴァン、パイロンの3キャラを、
対人戦での隠し方をメインに攻略していこう。

また、今まで隠に包まれていた、オリジナル
キャラモードにおける成長の仕組みと、それ
に伴うオマケ要素も一挙公開するぞ。



攻めの起点はデフォルトセーガ

Basic 基本攻略

見た目よりも、リーチの短い通常技が多いジェダ。その中で、使いや
すいのは、そこそこ出る早さでリーチ、判定の強さを持った中Fだ。
相手のスキに当てる反撃技や牽制技として重宝する。だが唯一相手手を転
ばせることができる立ち回しKは出が速く(判定は中段)、チェーンでも連
続にこなせないのは痛い。また、ダッシュ中に★キを投入続けると
低空軌道で上昇、ジャンプ中にダッシュすると滑空(攻撃判定あり)す
るという特殊なダッシュを持ち、使いこなせば強力な武器になるぞ。

vs Human 対人戦

ジェダの攻めの起点は、「デフォルトセーガ」を繋つこ
とから。この技は出るまでは画面が白く、出てしまえばすぐに
に行動可能になるうえ、固直に攻撃判定がしばらく残
る。この技を素にしつつ、ダッシュで近づき……そこから、
A:ダッシュ中F・①の地上チェーン、B:ダッシュ
中P・空中ダッシュ中F・空中ダッシュ中F、C:
ダッシュ中F・空中ダッシュ中F、D:ダッシュ中
P・一度ダッシュ中P、E:ダッシュ中P・「イラ
スピタル」or「イラ=ピアノ」、これら打撃が投げの2



▲弱体化初空技はないが、多
少近距離で出す「ネロ
=ファティカ」は意外に強い。

択)など、攻め手は実に豊富。また、「デ
フォルトセーガ」(E SならC)をガードした相
手に、「ファイア=ロケット」や「ネロ=ファ
ティカ」(ともにガード不能)を
重ねるのもイ
だろ。ただし、
必殺技主体の攻
めになってしまうので、大敵に
ならないよう注
意が必要だ。

D.F. change power

どっちを使う?

D.F. C時のジェダのD、
F、技は「リットル・アリア」
空中浮遊をする技だ。D、F、
P時でも同様に(ただし、攻
撃を受けると中断)の技が使用
可能。また、D、F、P時
は、「スプレッド」が、いつも
でも使える(D、F、C時はG
専用)点で若干有利。



ジェダは…
D.F. POWER!

オスス連続・連係技

- ①しゃがみ弱K→中P→中K→強P
強K(連係:中段判定)
- ②しゃがみ弱K×2→(ES) デフォルトセーガ→
ダッシュ弱K→ダッシュ弱P→弱K→中K→
強P(デフォルトセーガのヒット時は連続)
- ③弱K×1~2→(ES) ネロ=ファティカ(連係)

技名	コマンド	備考
デフォルトセーガ	↓ ↓ ↓ + P	空中可
ネロ=ファティカ	↓ ↓ ↓ + P	
イラ=スピタル(ピアノ)	↓ ↓ ↓ + K (+P)	空中専用
スプレッド	↓ ↓ ↓ + P	D.F. C時はG専用
ザンク=バウセル	↓ ↓ ↓ + K or K or K	
プロヴァーディ=スプレッド	↓ ↓ ↓ + K + K	KKで発動後、Kで攻撃発生
ファイア=ロケット	↓ ↓ + P + P	
ザンク=アリア	↓ ↓ ↓ + K	D.F. C時はF専用

大公開

オリジナル
モードの
成長の
特典と
ヒミツ

オリジナルキャラ
は一定のレベル
に達すると、右表のよ
うな階級の特典を
得ることができる。
また、キャラの成長
段階は、下表の
12タイプがあり、
作成時にランダム
で決定されるのだ。

階級	D	C	B	B+	A	S
コレクションモード1ページ目 を閲覧可能。初期状態。						
コレクションモード2ページ目 を獲得。						
「EX OPTION」獲得。OPTION画面 で、H1を押す(内容は右記)。						
コレクションモード3ページ目 を獲得。						
コレクションモード4ページ目 を獲得。						
「DX OPTION」獲得。OPTION画面 で、H2を押す(内容は右記)。						

タイプ別 成長段階表	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
成	8	2	2	8	8	2	2	4	4	6	6	8
体	2	4	2	4	2	4	2	3	4	3	4	4
SS	10	10	80	10	80	10	80	10	50	50	80	80

[EX OPTION]

- IP (VS ONLY) / 2P (VS ONLY)
VSモード・2Pモードで、VSモード
BOMBE作ることができる。
- IP BS GAUGE / 2P BS GAUGE
貫通時のSSゲージの値を設定可能。
- COOKPI
体力ゲージの表示位置の変更。
- SYSTEM
ゲーム中の「セーブ」・「P」タイプ
などから変更可能。
- MUSIC TYPE
BOMBE「セーブ」・「P」タイプなどから
変更可能。
- ENDING
クリアしたエンディングを再生可能。

[DX OPTION]

- P DX CANCEL / 2P DX CANCEL
「キャンセル」ボタンを押せば、P
の技はキャンセル可能。
- P SECOND JUMP / 2P SECOND JUMP
2回ジャンプが可能になる。ただし、Pの
3回ジャンプは不可。

キャラクターの成長レベルは2種類
あるが、どのタイプでも最強の「S級
魔境」になることはできる。なお表内
の「成」は攻撃力、「体」はバットマ
ーク数(体力)、「SS」はスペシャル
アタックゲージ数を表している。

※各キャラの攻略の本文中にある番号(①などは)「オスス連続・連係技」の順の番号に対応しています。ま
た、「G C」はガードキャンセルの地です。



Donovan

ドノヴァン



Pyron

パイロン

スキの小さく通常技で敵を固め続ける!

Basic 基本攻略

「キルシュレッド」以外の必殺技の使い勝手があまりよくないドノヴァン。ただし、リーチが長く(牽制や遠戦などへのつなぎに使える)、刀を装備した状態(以下:「刀装P」)の弱Pや、足払いをかきせる◆→強K、対空技に使える強Pとしゃがみ強Pなど、通常技だけでもひとりのことはできる。基本となるチェーン(1)とあわせて、これら通常技の使い分けをし、しっかり身に付けよう。



◆足、対空に強い「イフリートソード」だが、GC以外では使えない

vsHuman 対人戦

遠距離ではあまりすることはないので、「ブリーズードソード」や「キルシュレッド」→「雷落し」などで、様子を見つつスキれば「キルシュレッド」→「刀装P」を盾にしながら、ダッシュで接近。そこから、間合いを測れにくく攻めを継続しやすい①のチェーンなど(②のガードすればおOK)ながら、②などの遠戦技で、少しずつ体力を奪っていく。①の遠い撃ちを強うこもできる。ガードの下の指さぶりに最適なのが、刀あり時のジャンプ◆→強K。ここから、②の遠戦技などの下段チェーン→ダッシュ→ソードグラブ。再びジャンプして◆→強Kをくり返したり、バクジャンプから出すのも見逃れにくい。また、下段を意識させておいて、しゃがみ弱Kからしゃがみガード不可の「プレスオプテス」(頭1面)を出すのも効果的だ。

オススメ連続・連係技

- ①しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→◆→強K or しゃがみ強K→(ES)追い撃ち
- ②弱P×1→3→(ES)イフリートソード
- ③中K→(ES) or 弱ライティングソード
- ④キルシュレッド(相手後方にセット)→刀戻し→ジャンプ強K→刀ヒット→②

必殺技

技名	コマンド	備考
キルシュレッド	◆→中K	空中・壁で空中・壁への変化
刀戻し	◆→中K	キルシュレッド後のみ、Eは不可
刀に雷を落とす	◆→中P	キルシュレッド後のみ
ブリーズード	◆→中P	
イフリートソード	◆→中P	GC技
ライティングソード	◆→中P	
ソードグラブ	◆→中P or 中K or 強K	相手近くで
プレスオプテス	◆→中P or 中K	
チェンジイモータル	中P・弱P・◆→中K or 中K	
キルシュレッド	◆→中K	GC技はD.F.発動

Basic 基本攻略

通常技では、対空技として使える強Pとしゃがみ強P、中段判定の中K、足払いをかわしつつ攻撃できる強K、ジャンプの威力が変えられる◆→中Kなど、便利な技が揃っている。必殺技も、軌道を流しに①の飛び道具の「ソルスマッシャー」出の早さとスキの少なさは一級品の「ソディアックファイア」敵をかく乱できる「ワープ」技「ギャラクシートリップ」と、まさに死闘ナシだ。



◆飛び道具を撃ちまくってのどけでも、結構な威力になる

vsHuman 対人戦

画面の端と端の対戦で「ソルスマッシャー」連射モードでは、第2〜3発に1発の威力で中を撃ててみよう。ジャンプで飛び越えようとした相手に、ヒットすることが多い。そこから接近時に待ち込み手段は4つ……A:「ギャラクシートリップ」で移動。B:「ダッシュ」(弱P or 強Pがオススメ)。C:「ジャンプ」(強P or 強Kなど)。D:「ソディアックファイア」という感じ。Aは出現位置を詰まらせる攻撃を受けるが、こちらが技を出せる状態(ジャンプ攻撃キャンセルもOK)ならいつでもワープできるのが強。B、Cは、接近したらそのまゝ①のチェーン(中段の中Kを混ぜると◎) or 「プラネットバニング」などで投げ、という一撃でさらに攻めよう。Dは直接ヒットさせるのはもちろん、弱・中(敵に遠くからがベスト)で相手の血を止せ。そこからB、Cと同じような打撃の威力の2〜3撃を出せるのもいい。ほかにも、「コスモスエクスパンション」をガードしてから、ワープで壁際に回って上段のような2撃を迫るのもいい。

オススメ連続・連係技

- ①しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K→(ES)追い撃ち
- ②中P→(ES)ソディアックファイア
- ③MAX版コスモスエクスパンション(ヒット時)→ギャラクシートリップ(中P版)→(ES)オービターブレイズ→(ES)追い撃ち

必殺技

技名	コマンド	備考
ソルスマッシャー	◆→中P	空中可
ソディアックファイア	◆→中P	GC技
オービターブレイズ	◆→中P	空中専用技
ギャラクシートリップ	◆→中P	空中可、タンで出現位置が変化
プラネットバニング	◆→中P or 中P or 中P	相手近くで
コスモスエクスパンション	◆→中P or 中P	ダメージ可能
バインドヘル	◆→中K	D.F. P専用技
シャインエンジェリニ	◆→中P	D.F. P専用技

※必殺技のコマンドはキャラが右向き時のものです。「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。なお表記で「P/P」とあるものは、2つ以上のボタンを同時押しする。「P/P」とあるものは、2回(パンチボタンを押すという意)です。なおD.F.C (D.F.P) 時とは「それぞれD.F.タイプを選択しているとき」と、D.F.C (D.F.P) 中は「それぞれのD.F.を発動中」という意味です。

WORLD SOCCER 実況ウイニングイレブン®

WINNING ELEVEN 3

FINAL Ver.

ファイナルバージョン

前回もいくつかの攻撃パターンを紹介したが、『ウイニング』シリーズの華といえば、やはりスルーパス！ ワンパターンな攻めで確実に勝つより、華麗なテクを駆使して世界の頂点を目指していこう。また今回は、W杯を見ていた人にはピンとくるチームの情報も紹介するぞ！

ワールドサッカー
実況ウイニングイレブン3 ファイナルバージョン
発売中
¥4,800 コナミ
※MCはプロの2P対戦時、2Pプレイ可能

攻守のバランスをうまくとることが世界と戦う秘訣だ！

攻めと守りが同時に入れ替わるサッカーでは、攻守のバランスが重要。そこで戦術に役立つディフェンス術と、ゲームメイクに欠かせないスルーパスの使い方をピックアップしてみた。超スキル(?)なテクニクの数々を伝授するぞ。

▲スルーパスが通ったかどうかは、選手続行によっても左右される。



よく入るシュートポイント

まずは図を参照してほしい。かなりよく入るシュートポイントがココ。このあたりからシュートすると、◆キードを入れてもゴールのサイドネットに突き刺さることが多いぞ。



やっぱりあつた
4つの隠しチーム
出現条件を大公開

①オールスター2チーム

ワールドA.S./ユーロA.S.

モードセレクトの最上にある「エキシビジョンモード」にカーソルを合わせた状態で、◆キーを上下方向に連打すると「オールスターマッチ」の2チームが各モードで使用可能になるぞ。

②W杯残念チーム?

F.C. ティーボ

「リーグモード」をフルシーズンで遊べ(観戦度は自由)すると、フランス史料に出現しなかった(代表に選ばれなかった)有名選手たちを集めた、特別なオールスターチームが出現するぞ。

その名がそのメンバーだが、W杯直前でケガをしたあの選手やこの選手、そしてカスミと選手もいるのに。

メンバー表	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	26
27	28
29	30
31	32
33	34
35	36
37	38
39	40
41	42
43	44
45	46
47	48
49	50
51	52
53	54
55	56
57	58
59	60
61	62
63	64
65	66
67	68
69	70
71	72
73	74
75	76
77	78
79	80
81	82
83	84
85	86
87	88
89	90
91	92
93	94
95	96
97	98
99	100

③街撃の金髪軍団!

ルーマニアGold

ルーマニアで「インターナショナルカップ」をプレイ(観戦度は自由)し、決勝トーナメントに進出すると、いきなり登場。そしてそのままだと、エキシビジョンモードでプレイして使用可能になる。



ディフェンスの基本は取られたら取り返せ!

実戦で使えるディフェンス術

①ダッシュでプレス!!

×+R1

守備時の基本となるのがこれ。プレスが通常より早く、敵がドリブルしているボールも奪いやすい。敵にフリーな時間を与えないために、頻りに使っていこう。×+R1を押し続けながら選手を切り替えていく方法でも十分有効だぞ。



▲防衛が厳しくなるため、ドリブルでかわってくる敵には効果大。

②ダッシュしたままスライディング

×+R1+(タイミング良く)O

ダッシュプレスで敵にプレッシャーをかけ、そのまま白ボタンを押してボールを奪うテクニク。この場合、敵との距離が近いとタックル、遅ければスライディングになる。ダッシュしている敵と併走しているような場合、かなり有効だ。



▲敵にゴールをふさいでいる場合などに使う。敵が1人アタックになりやすい。

③センタリングを上げられたら

×+R1+(タイミング良く)×orOorO連打

センタリングを上げられ、ボールが空中にある間は×+R1でダッシュプレス。そしてボールが落ちてきて、ヘディングでの競り合いになると直前からボタンを連打してクリアする。空中軌道で威力を発揮するこのテクは、自分の攻撃時にも使えるぞ。



▲ダッシュプレスで敵に近寄った瞬間から、ボタン連打を始めるのがベスト。

④必殺!?「置きスライディング」

(敵に触れないように)O

置きスライディングとは、敵のパスコースやパスを出す瞬間を予測し、あらかじめスライディングしておくこと。少し遅目の位置でパスコースを狙うのが基本だが、接近して行くと「置いて」スライディングに敵が引っかかってくれるのだ。



▲「少し遅目から」を心がければ、ボールを取れることはまずない。



サッカーの華「スルーパス」の 使い方が明暗を分ける!

覚えて
おきたい

スルーパスの概念

①パスの受け手の選択

★キーを入力している方向に味方1人(1人)を基準とし、前方の空きスペースを指している方向。その方向に味方2人いる場合は近い方に出す。

②パスの出し所を探す

パスの受け手の方向や味方1人(1人)を基準とし、前方の空きスペースを指してパスを出す。選手のスルー能力や状態によって、精度は変化する。

③受け手がオフトで走り込む

パスの受け手は完全にオフト、ワンツースパスは、ショートパス→スルーパスをオフトで行う。つまりリターンパスはスルーパスと同じなのだ。

『ウイニング』シリーズを攻略するうえで、欠かせないのがスルーパス。これをタイミング良く使えれば、戦局が大きく変わってくるからだ。だが重要なことは、スルーパスの使い道はラストパス1つではない、ということ。センタリング、サイド突破など、さまざまな状況で使いこなせるようになることが「魅惑のプレイ」につながっていくのだ!



▲やたらとスルーしすぎると、味方から遠ざかることになる

スルーパスの基本

①スペースを意識せよ!

ゴール前に敵のDFが密集しているときに、スルーを出してもムダ。常に空いているスペースへ出すことが基本なのだ。ゴール付近だけでなく、サイドのスペースも意識しよう。



▲カウンター時はスペースが空く状態。だからスルーでチャンスになる。

②味方が走り込んできたら出せ!

セレクトボタンでラインを攻撃的にしてから、味方の選手と「アイコンタクト」を取ると、DFやMFでもゴール近くまで走り込ませることができるといえる。そこでスルーだ!



▲「アイ」は味方の方向を向くことで、その味方を走り込ませるテク。

③ワンツースもスルーパスなのだ!

ワンツースパスのリターンパスは、スルーパスになっている。これを利用して、サイドバックへのワンツースパスなどで敵の裏にリターンパスが出てきて通りやすい。有効に使用おう。



▲敵が足をふいていてサイドを上がれないとき、こんな風に使おう。

効果的なスルーパスの使い方

1 バックの味方にスルー(?) そして直接ミドルシュート

ペナルティエリア付近まで上がった選手がいったんスルーパスで後ろに回す。すると通常のスルー同様、味方がゴールに向かって走り込んでくるので、そのまま直接ミドルシュートを行つた。



2 コーナーキック時の効果的な スルーパスの使い方

ショートコーナーを使い、受けた選手をドリブルで後ろに下げる。するとゴール前での敵のマークがズレるので、スルーパスでボールをキッカーに戻し、そのままスルーでセンタリングするのだ。



3 切り込んだあとに スルーでセンタリング

サイドバックなどをサイドに呼び込ませ、中央にスルーを出す。これがトッパや3トップのシステムのとくと、センタリングというフォワードにピッタリ合わせることができる場合がある。



4 サイドバックからの ラストパス!

サイドバックがサイドのスペースを駆け上がっている場合、深く切り込まずにペナルティエリア手前で待機するFWにスルーパスを出す。シュートコースは狭くなるが、結構決まったりするのだ。



5 取られそうになったら とりあえずワンツースパス

ドリブル突破を試みたが相手にプレスを食われた。「ボールを取られてしまう」という瞬間には、とりあえず1+∞(ワンツース)を押そう。意外に近くの味方に通りやすく、リターンが返ってくるぞ。



6 バックの味方にスルー そして直接連続スルー!

サイドにいた選手がいったんバックにスルーパスを出し、受けた選手もワンタッチでスルーパスをFWに送る。選手のスルー精度にもよるが、カウンター時には決まったりする。立派なテクだ!



編集部対抗

今週の
「オレが世界No.1だ」
サッカー大会
開催!

すいません…負けました。

11月15日、東京・六本木のカナルにて、コナミ主催の編集部対抗サッカー大会が盛大に行われた。「ファイナル」と、12月3日発売の「Jリーグ実況ウイニングイレブン 98-99」の両方の大会が同時開催された今回の大会、結果はなんと編集部が優勝した。大会では奥島にも優勝選手を賞状に載せたが、2回戦でサッカー部部長「カルチョ」さん(名義)に2-1で惜敗。続く「ファイナル」大会では無敵にも日本を振り、初戦で「ハイパー」さん(名義)に3-0で完勝して優勝した。編集部として出場した編集部はプレーに楽しさを求めたあまり、もっとも重要な結果が出せなかったという。しかし、本誌の夜更け記事は信用してくだって大丈夫です。絶対!!



▲優勝賞品は両大会ともに「セリエA・中田剛誠ツアー」だった! 行きだった(一服)。



▲今大会の覇者、ドリブル突破のテクを持っていることが大賞品へのポイントだった。

電撃コンストラクション

落ちゲーやろうぜ!

第2回グランプリの審査も最終段階!

第2回の審査も、電撃P S-D13での結果発表に向けて最終選考に入っているところ。ちなみにエントリーは51本と、前回に負けない数の作品が集まった。今回の応募作品を見渡してみると、ツールの使い方も慣れ、全体のレベルが上がっている反面、勢いで作って細部の調整が足りない作品も目に付いた。募集は終了だけど、せっかくの作品をそれぞれ終わりにせずに今後も作り込んでほしい。



コンテストも第2回の発表が目前に迫ってきた。今回はどんな作品が入賞するか楽しみだね。そんな人のために、応募作品の中から、19タイトルを大紹介!

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

発売中
ETC

▶ ¥5,800 ▶ メディアワークス
▶ MCI(3-16)ブロック1、マウス、MT、64MBメモリ

落ちゲーグランプリ今後のスケジュール

- D13(12月15日発売)……第2回コンテスト結果発表
第2回応募作品から審査委員会によって選ばれた1〜3位の発表とともに、応募作品のセーブデータを送付CD-ROMに収録。
- D15(98年2月中旬発売予定)……第3回コンテスト結果発表
第3回応募作品から審査委員会によって選ばれた1〜3位の発表とともに、応募作品のセーブデータを送付CD-ROMに収録。
- 98年4月中旬発売予定の第4回グランプリ結果発表
第1回〜第3回までの応募作品の中から、発表後にも審査委員会による再審査をおこなう。決定されたグランプリ作品を発表。

第2回エントリー作品から注目作をピックアップ!!

それでは、今回も結果発表の前に、これはという目立った作品、気になった作品などをピックアップして紹介していこう。もちろん、今回紹介できなかった中にも、いい作品が多数あったぞ。結果発表をお楽しみに。



ストロボモーション

愛知県
いとうさゆきさん

西部劇のような拳銃をモチーフにした落ちゲー。数字の描かれた連射弾は、赤の3連弾と青の5連弾があり、同じ物を2個くっつけるとカウントダウンしながら消える。どのブロックも、消すとおじやまの空軍翼が残ってしまう。空軍翼は、弾で消せばつながっている分がすべて消えるので、常にブロックを消し続けることがポイントになるのだ。



「ブロックアクション」が得意な、連射弾のテンションが上がるゲーム。

GEM in GEM

静岡県
花枝靖規さん

タイトルにあるように、小さなGEMと、その小GEMが中に入った大GEMがある。同色の大GEMを2個くっつけると、その中の小GEMが現れる。小GEMは3個で消える。既存のゲームにも、両者のシステムのものがあったけれど、「落ちゲーやろうぜ!」の機能をうまく使いこなし、ブロックのデザインも現やく作られているのがよい。



「小GEMと大GEM」の組み合わせで、複雑な連鎖が組める。

ファニーのお店

岐阜県
たてがさん

かわいいパニーガルが主人公。1枚絵をすらすらスクロールのテクニックをうまく使った、連鎖アニメが面白い感じの作品。ルールは、カクテルグラスは同色を4個くっつけると消える。ボトルは3個でグラスになる。ブロックの消去アニメのスピードが遅いためテンポがやや悪くなっているのが残念。



「部分的なアニメーションではなく、画面全体の動きで次の段階の絵が出てくるので、見た目が張手がいい。」

どんどん

神奈川県
境ね一太さん

ブタは黄色いパン粉とペアにするとトンカツに、エビは白い卵とペアでエビ天に変化。トンカツとエビ天はご飯のどんぶりに接触すると消え、ご飯は3個くっつくと消える。トンカツ、エビ天は地道に消していくうちに、どんぶりまでまとめて消えるという、リズムがなかなかいいのだ。



「おしゃまの空どんぶりは、隣で消せばご飯入り。」
「空どんぶりを利用すれば、反響の大連鎖が可能。」



「ここはきっと、
カスピトラの
棲み家ですよ。」

「当たり前じゃ。」

忘れちゃならない合言葉、
ケシキ、ユウキ、ノテンキ!!
お気楽コンビのニックとハカセが、
罠にかかった動物たちを救う!!



WWF2000生きている地球キャンペーン

ワンダートレックは「WWF2000・生きている地球キャンペーン」に協賛し、販売1枚につき¥10を寄付しています。
WWF【世界自然保護基金】は野生生物を絶滅の危機から救うために1961年に創設された世界最大規模の自然保護団体です。寄付による支援金は、WWF Japan【世界自然保護基金 日本委員会】を
通じて、絶滅が危惧される動物や、自然と環境の保全活動に役立てられます。WWF Japan【財】世界自然保護基金 日本委員会 〒105-0014 東京都港区芝3-1-14 6階 TEL:03/3789-1241

©1998 WWF World Wide Fund For Nature (formerly World Wildlife Fund) WWF Registered trademark owner

GARAGE <http://www.scei.co.jp/>

「GARAGE」はインターネット上で「PlayStation」の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

動物博士に、なれるかな。



ジャングルを歩き回って、いろんな動物たちと出合い、ふれあい、力になろう!!



好評発売中 標準価格 5,800円 (税別)

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. "S" ロゴおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT



最速へのス 今、ふられる

目指せ!ドリフトスキルアップ!!
ストーリーモード/フリーランモード/
プラクティスモードで腕をお試し



ドラマがある!!
走りだけでなく、ストーリーにも注目!!



ドリフト!!峠をきわめろ!!
秋名、妙義、碓氷3つのコースをきわめろ!



最速を目指せ!
モードにより攻め方を変えろ!



バトル!!2P対戦OK!



最速はオレだ!!
多彩な登場人物!!



足自慢!19車種が勢ぞろい!



スタートフラッグが、

!!

99年
1月7日発売
予定!!



マークIIより
"PlayStation"は
株式会社ソニー
コンピュータ
エンタテインメント
の商標です。



サウンドも超ダイナミック!!
テーマソングは、シャ乱Qのたいせーが担当。
エンジン音も迫力!!

最速ドリフトバトルがプレイステーションでついに実現!!
ヤングマガジンで大人気連載中の頭文字D原作の
世界をたっぷり味わえる!

ハンドルをにぎるのは君だ!!



【イニシャル】

プレイステーション
PS版

頭文字D

■対応ハード/プレイステーション ■ジャンル/ストーリードライブゲーム ■予価/5,800円(税別)
■対応周辺機器/デュアルショック(振動のみ)・ネジコン

© 1998 しげの秀一 © 1999 講談社/JAM



俺達の前を邪魔する奴は・・・宇宙の果てまでぶっ飛ばす！

In Space, there are so many things bey
our imagination, it was my fourth year
the Space Investigation Bureau of the G
Nations when I came to this realization
was on vacation when I received an or
"Ambassador Poe of the planet Ramu
who are, trying to establish, frien
relations with us, has disappeared
Area 23. Investigate immediately

CYBER ORG

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒163-0866 東京都目黒区下目黒1-8-1 ア&Cタワー ©スクウェア/ファミリックス イラストレーション：板垣しゅうじ



ond
with
eno
on.I
der
les,
dly
l in
y!"

1999. SPRING. ON SALE.

サイバORG

CYBERORG



伝説の勇者たちが集結！

新たな戦いへ向け、

新世代
ロボット戦記

1998年12月17日発売

6,800円(税別)

●初回生産分はフィギュア付き

BRAVE

ゆっし
勇者

バ



バーンガン



マックスベリオン

▲スベリオンが果敢に戦った。闘士の数々、その「名」を「望」を源として戦う。

'98年'

ガンダム
ガンダム

ガンダム
ガンダム

ガンダム
ガンダム

ぜい せん 聖 戦 今度の勇者は君だ!!



STORY

ストーリー

バンガン フレイスチャージ!!

聖勇者バーン

▶アスタルに派遣された聖勇者、新兵の「勇気」をチャージして戦う!

◀バーンと、サポートのガンダッシュや龍神合体した姿。

バーンガン!!

勇気と希望の友情合体

グレートバーンガン

▶新兵の「勇気」と洋の「希望」が、1つになったとき、奇跡の友情合体が実現!!

謎のパワーアップ形態
バーンガン・ドラゴンへ

▶バーンガンのパワーアップ形態。その実力は歴代の中で最もトップクラス!!

宇宙の果てで、突如封印が解かれた絶対悪グラnderク。彼は自らの完全復活のため、知的生命体の「悪意」を求めて各星系に侵攻を開始した。グラnderクの復活を察知した宇宙意識体アスタルは聖なる心を持つ「聖勇者」を派遣すると同時に、全宇宙に警鐘を鳴らした。

やがて、グラnderクの侵攻は地球にまで及ぶ。その警鐘を聞いて地球にやってきたエクスカイザーやファイバードが苦戦を強いられる中、アスタルに派遣された聖勇者、バーンが地球に降臨した!!

バーンの勇気の源として述べられた超絶の少年。行事も決まらずに、強い勇気を持つ。

芹沢 新兵

芹沢 愛美

板下 洋

新兵の妹。グラnderクの地球侵略を前に私設地球防衛軍VARSを設立する。

新兵の妹。入付き合い相手。グラnderクの侵襲で、行方不明になっていたのだが……

バーンガンのつづきアクセス

バーンガンの秘密をホームページで公開中! 今すぐアクセスして、君だけの最強キヤッチャはよ!

たのしいいっしょいっしょのホームページ
<http://www.takaratoys.co.jp>



PlayStation

12月17日 全国お茶の間のプレイステーションで 放送開始!

SAGA



TAKARA

今、地球に集結する伝説



歴代勇者入り乱れる、勇者史上最大の戦い!

勇者シリーズ7作品のキャラクターが一堂に集うこのゲーム。敵勢力の主軸は魔王たちに対抗するグランドクー軍だが、各勇者シリーズの敵もかんでくるので、まさにオールスター戦といった状況。その勢力関係を示したのが、左の図だ。協力して地球を守る勇者たち(青い文字)に対して、グランドクー軍に利用されているガスターやオーボス、独自に地球を狙うドラリアスやサルガッソなど(赤い文字)、敵の目的はバラバラ。勢力ごとに共謀する場合もあるが、互いに出し抜こうとしているのでチームワークは最悪。また、グランドクー軍内部での幹部同士の中も派閥で、ほとんど連携がとれていない。こうした、複雑にからみ合う敵勢力同士の思惑や関係にも注目だ。



「Gaster」もかなり強い敵。なつとてきつと、アイツは敵だ。なつとて、敵がかなり強い敵だ。



「Brave Man」のキャラクターは、勇者の世界ではゲームの中のはず。

勇者 エクスカイザー

90年2月～91年1月放送(全48話)

TV
凶悪な宇宙海賊ガスターを倒し、地球にやってきたエネルギー生命体、宇宙警察カイザーズ。カイザーズのリーダーエクスカイザーは、ひょんなことから友だちとなった星川コウタとともに、地球の宝物を狙うガスター軍団と戦う!



GAME

序盤戦でのメイン戦力!!

初登場時の設定は、第1話から登場。アスタルの戦艦を倒し、再び地球を守るためにやってくる。最初からいるので、成長させやすく、後半まで役に立つ力強い味方。サブシリアスでは、コウタとの再会を描く「おぼろ、エクスカイザー」などが発生。敵の近頃はゲーム全般的にわたって登場する。



▲VARS本部にもエクスカイザーの部屋では、壁の活書きが目立つ。



▲アキラカイザーなど、敵は序盤はたびたび登場して勇者たちを苦しめる。



ゲーム
エクスカイザー

▲キングエクスカイザーとドラゴンジェットが合体した。第3話まで登場。

ロボット名	ゲーム登場期
キングエクスカイザー	第1話
ウルトラカイザー	第3話
ゴッドマックス	第8話
ドラゴンカイザー	第28話
グレートエクスカイザー	最終話

太陽の勇者 ファイバード

91年2月～92年1月放送(全48話)

TV
犯罪者ドラリアス軍団を倒して、地球にやってきた宇宙警察隊隊長ファイバード。エネルギー生命体である彼は、地球の科学者天野博士が開発したアンドロイドと融合し、太陽の平和を守るためドラリアス軍団と戦う。



GAME

序盤からメンバーが勢ぞろい!!

初登場は第1話から登場する。最初からいるので、成長させやすく、後半まで役に立つ力強い味方。サブシリアスでは、コウタとの再会を描く「おぼろ、エクスカイザー」などが発生。敵の近頃はゲーム全般的にわたって登場する。



▲初登場は第1話から登場する。最初からいるので、成長させやすく、後半まで役に立つ力強い味方。



▲キングエクスカイザーとドラゴンジェットが合体した。第3話まで登場する。



ゲーム
ファイバード

▲我々合体ファイバードとジェットが合体した。第40話まで登場する。

ロボット名	ゲーム登場期
ファイバード	第1話
ゴディオン	第4話
ワンダーバロン	第10話
スーパーゴディオン	第16話
ジェット合体ファイバード	第40話
グレートファイバード	第48話

の「勇者」たち!

伝説の勇者

ゴザン

82年2月〜83年1月放送(全40話)

TV

地球が持つ超エネルギー、プラネットエナジーを狙って謎の生命体オーボスが侵襲を開始。それに対し、地球は自らの魂であるオーリンを地球の少年、葛城歴史に託す。歴史はオーリンを使い、各地に散る伝説の勇者を召集めざせ!



BAND

歴史より敵のほうが目立つ?

「歴史より敵、ハーンたちには別に行動しているの。歴史たちの登場はやや遅れる。ただ、オーボスの面々はグラランダー軍に利用されているので、ゲームの序盤から頻りに顔を出してくる。サブシナリオでは、レットガイストにまつわる物語がメインで発生する。」



▲サブキャラクターはハーンと頻りに顔を出す。序盤でテラと登場。



▼タ・ガーンが登場する。そこから、レットロンが登場する。



グレート
ターザン

▲タ・ガーンとターザンが合体した姿。第4話から登場する。

ロボット名	ゲーム登場話
セブンチェンジヤー	第1話
ダ・ガーンX	第17話
ペガサスセイバー	第17話
ランドバイン	第17話
ガ・オーン	第41話
グレートダ・ガーンGX	第41話

勇者特急

マイトガイ

83年1月〜84年1月放送(全47話)

TV

鉄道が主要な交通機関の未来都市、ヌーベルトキオシティ。この町の平和を脅かす数々の悪に対し、鉄道局コンヴェルシブルの若き総括、伝説的勇者は、正義のヒーロー勇者特急隊を設立。ヌーベルトキオシティに勇者伝説を巻き起こす!



BAND

中盤戦での要はこの人たち!!

TVのとりどころの存在。光の宝みで銀河の世界に登場。初登場は第7話だが、すぐに光の世界に戻ってしまう。その後、浜田信一の開発した次元転送装置を使い、ハーンたちに助けを求める。ここでルート分岐が発生。ヌーベルトキオへ行くか行かないかを選択する。



▲第7話、ヌーベルトキオでの物語中、光の宝みによって変えられる見方。



▼ヌーベルトキオの平和を守った後、今度は悪人たちが銀河の世界へ。



▲マイトガイとマイトカイザーが合体した姿。第2話(または3話)で登場。

ロボット名	ゲーム登場話
マイトガイ	第7話
マイトカイザー	第12話
グレートマイトガイ	第12話
バトルボンバー	第21話
ガードダイバー	第21話
飛龍	第21話
ブラックマイトガイ	サブシナリオ

勇者警察

ジェイデッカー

84年2月〜85年1月放送(全48話)

TV

近未来、高度な科学が引き起こす凶悪なロボット犯罪などに対し、警視庁サイバー捜査隊、フレイブポリスが設立される。



チームリーダーのデッカーに心を奪われた少年、友成勇太を中心として、数々の凶悪犯罪に立ち向かう。

BAND

序盤からミッチリ揃えよう!!

全話で登場。本作のメインキャラクターとして、勇太とデッカーのコンビから始まる。ビルドチーム全員が単体でユニット化されているなど、かなり優秀なユニット。ただユニットとしては、悪人公認としかいって真面目な感じは否めない……。



▲年齢が近い友人、勇太と勇太との交流も多く描かれている。



▼TVで登場したドクト・ガウス。二人はマイティ・ジャックと合体する。

ロボット名	ゲーム登場話
デッカー	第2話
ジェイデッカー	第2話
マクレーン	第3話
パワージョー	第3話
ダンブロン	第3話
ドリルボーイ	第10話
カゴロウ	第17話
シャドウ	第17話
ガンマックス	第34話
デューク	第35話
デュークファイヤー	第35話
ファイヤージェイデッカー	第35話
スーパービルドタイガー	サブシナリオ



▲デューク・ファイヤーとジェイデッカーが合体した姿。第35話で登場。

黄金の国

95年2月～98年1月放送(全48話)

8つのパワーストーンに眠る勇者をすべて目覚めさせたとき、伝説の黄金国レジェンドラへの道が開かれるという。偶然勇者の1人、トランを目覚めさせたタキヤ、カズキ、ダイの3人は、残りのパワーストーンを求めて冒険に旅立つ!!



GAME

マイトガイン勢の対局!!

バーンたちと奮闘して敵との戦いを繰り返していたように、登場するのは中盤以降になる。そのぶん、グレートになるのは早い。中盤のルート分岐でスーパーベルトキオシティに行かなかった場合、しばらく彼らとともに冒険することになる。ゴールドランルートを通らないと発生しないサブリナリオもあるぞ。



▲フルター、シャランラなど、超キャラクターたちの活躍にも注目できるぞ。



▲ゴールドランの登場は10話、シルバークエストはいきなりゴッドシルバークエストで登場。



▲ゴールドランとレオンカイザー、空合が合体した形態。第22話に登場する。

ロボット名 ゲーム登場話

ゴールドラン	第18話
スカイゴールドラン	第18話
ゴッドシルバークエスト	第18話
アドベンチャー	第18話
レオンカイザー	第22話
ブルーゴールドラン	第22話
クリスタル	第22話
キャプテンシャーク	第34話

ダグオン

96年2月～97年1月放送(全46話)

凶悪宇宙神たちが、宇宙監獄サルガッソを占拠。悪魔狩りとして地球に進攻を始めた。宇宙警察機構のプレイ



GAME

ユニットの多さはシリーズ№1!

「ダグオンチームは、プレイブ人からの指令を受けて独自に行動している。ゲストユニットとして仲間たちちよくよく旗を出す。正真正中に仲間に加わるのは第12話から。このとき、7人(誰も含めた)全員が一斉に仲間になる。立て続けに流れる、合計11本にもなる合体変身ムービーは圧巻!



▲第8話や第9話などでは、ゲストユニットとして登場する。



ロボット名 ゲーム登場話

ダグファイター	第8話
ダグターボ	第8話
ダグシャード	第8話
ダグマーマー	第11話
ダグライジング	第11話
ファイターダグオン	第11話
ダグドリル	第12話
スーパーライナーダグオン	第12話
シャドダグオン	第12話
ダグレンジャー	第12話
サンダーダグオン	第12話
バロダグオン	第12話
スーパーファイターダグオン	第12話
宇宙剣士ライナー	第44話
ガンキッド	第44話

スーパーファイターダグオン

▲ファイター・ダグオンとファイヤーショベルが合体した姿。第13話で登場。

そして!!

リアルロボットがスポット参戦!!

ゲームに登場するキャラクター＆ロボットは、歴代勇者シリーズ以外に、ボトムズ、ガリアン、ダグラムの3作品からも登場! しかし、コナコダの勇者シリーズの世界観で展開するこのゲームでは、直接的に関わってくることはない。歴史的にリアル系の世界は遠く宇宙(または別次元)という設定。勇者たちがその次元に迷い込んでしまうという展開になっている。このため、キリコやクリンが勇者とともに戦うということはない。

太陽の牙ダグラム



機甲界ガリアン



装甲騎兵ボトムズ



『プレイブサーガ』オリジナルプレミアムカードがもらえる!

キャンペーン告知ポスターの貼ってあるお店でゲームを買った、トレーディングコレクションに対応したオリジナルプレミアムカードがもらえる。限定1万枚の先着順。発売日はお店にだけ!!



さらに!! 『勇者シリーズ』のトレーディングカードが発売される!!

エクスカイザーからガオガイガー、そしてゲームオリジナル勇者バーンガンまで、歴代勇者が一気に集まるトレーディングカードが発売。第1弾は1パック¥300で、全11種。12月下旬発売予定。来々年3～4月には、第2弾の発売も予定されているぞ。





歴代ヒーローがここに集結！
熱き勇気をチャージしろ！

今度は君が勇者だ！

ブレイブサーガ



For the 21st century...

新世代ロボット戦記

プレイステーション用シミュレーションRPG

12/17発売!

¥6,800

初回特典!

「聖勇者バーン」
プレゼント!

サイズ1/18スケール、カラーリングも忠実に再現したリアルタフフィギュアが、10月発売の「ブレイブサーガ」に付属!

全高約15cm



一歩もはなれず

ガカ

〒125-8503 東京都葛飾区南戸4-19-16

おもしろいっばい! 秋のゲームページ <http://www.takarastorys.co.jp>

©2001 TAKARA TOMY CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. TAKARA TOMY CO., LTD. TOKYO, JAPAN

©サンライズ ©サンライズ 名義「ブレイブ」©TAKARA CO., LTD. 1998 ※複製は厳禁されています。(複製禁止)

333 333
こども専用

TAKARA

JALECO



原作：あかほりさとる
ゆきみ未来
漫画：『電撃コミックガオ!』
発行：メディアワークス 共同：遠藤の長兄

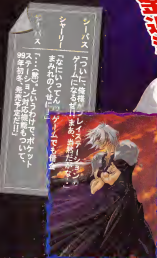
前代未聞!
借金返済RPG!?

これが「あかほりさとる」原作・監修による
超アクションRPGだ!!

人気声優
ブルボイスで
登場!!

- シーバス (矢尾一樹)
- フィズ (伊井由香)
- キッス (西村ちなみ)
- 幻珠 (林延年)
- ミリオン (岩本富士子)
- シャーリー (ゲームリカルタス) (高橋美紀)

文化放送 (1134kHz)
「矢尾一樹のシーバス
1-2-3」(毎週金曜日
26:00-26:30)
大好評オンエア中!!



外道パワーで傍若無人。無限で不死身の
チェイスマスター
「生き霊王シーバス」
プレイステーションで
いよいよ登場!

99年発売予定 価格：未定

セーブ ワンツースリー
1-2-3



ジャンル：アクションRPG

PlayStation
対応

PlayStation 2
対応

©あかほりさとる・ゆきみ未来・メディアワークス ©1999 JALECO LTD.

※「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。また「PlayStation」は同社の登録商標です。



NEWS!

最安買得! あのか「テトリスプラス」が
なんと2,800円(税別)で新登場!
TETRIS PLUS® ©1996 The Tetris Company, LLC

株式会社ジャレコ

ジャレコホームページ <http://www.jaleco.co.jp>

(本社) 〒188-8500 東京都国分寺市文京町2-18-7 TEL:03-3708-4850 (直通) FAX:03-3708-4822
(支店) 〒104-0062 東京都田町区日本橋3-18-8 TEL:03-365-5100 (代) FAX:03-365-0888

©1999 JALECO LTD

(丸) 〒879-0103 大分県中津市大字新野子小島町406 TEL:0979-32-6711 (代) FAX:0979-32-2527

電撃
RPGの味は
方です

ふーふーふーふーふーふーふー

ファイナルファンタジーⅧ
マール王国の人形姫
テイルズ オブ ファンタジア
チョコボの不思議なダンジョン2
サガ フロンティアⅡ
デビルサマナー ソウルハッカーズ
桃太郎伝説

Sonata

FINAL FANTASY

ファイナルファンタジーVIII



DESIGNED BY
T. KOMURA & H. MATSUMOTO



ラグナロク

空想無邪に空を舞い、強力な武器ですべての敵を一掃!!
神に挑戦するかのこころを天空を蹂躞する空母船。その名は
ラグナロク……。すべてが望に包まれた、世界最悪の空空船。

VIIIの飛空艇を初公開!!

スコールたちが乗り込むことになる飛空艇ラグナロク。某国で密かに建造された飛空艇で、スリムな船体ながら大型出力機関2基が搭載されており、航空機を上回る最高速度と高い機動性を誇る。すでに建造から20年が過ぎているが、これに匹敵する飛空艇は存在せず、現在でも最高水準の飛空艇として君臨している。同型艦はマーキングの違いなどで最低2機が確認されているが、それ以外は一切謎に包まれている。スコールたちが乗り込むということ以外、こういった経緯で入手するかなどは推察ながら不詳。

基準排水量	2,850t	乗員	4名（神銃手、制御塔手兼機銃手、砲手、船長に代えて10名程度の乗員が標準搭載）
公称排水量	3,134t		
最大排水量	3,450t	砲塔	60mm高電機子ビーム×1 152mm高電機子レーザー×2
全長	109m		
全幅	77m	主機関	反応型12段圧縮タービン（電圧22,500V）×2
全高	（機体）54m （船首）65m	補助機関	反応型6段圧縮タービン（電圧2,480V）×4
		最大速度	11.8m/s

基準排水量……推進力、機銃、乗員などを考慮した状態の重量。推進力の使用を行きに112,450Vで動かし、100%の出力で動かす。機銃は100%の出力で動かす。機銃は100%の出力で動かす。

SY VIII

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

211

REV

● ¥7,800(GD4枚組) ● スクウェア
● MCD17(ブック)・AC1(D8枚組)・PS

待望の発売日に向け、いよいよカウントダウンが始まった「ファイナルファンタジーVIII」。
発売2カ月前となる今回は、ついに公開された飛空艇ラグナロクを始め、**「Ⅷ」に登場する乗物を完全公開!!**
加えて、G.F.やサブキャラ、そしてもう1人の主人公・ラグナに関する情報など、
気になって仕方なかった情報を一挙に掲載!!

今度の舞台は宇宙に広がる。ラグナロクの乗物のひとつ、これまでにシリーズの乗物と異なり、空を飛ぶのではなく、宇宙空間を飛ぶというワケで宇宙へ飛び立っている。今度の舞台は、宇宙にまで広がる。ここには宇宙のどこか?



ここは宇宙? これも宇宙のシーン、ラグナロクの乗物のひとつ、ここには宇宙のどこか? この乗物は宇宙航行も可能なものか?



【前部】

▲ラグナロクの前後アップ。ドラゴンを思わせるようなフォルムが特徴。船体下部にあるのは主翼の前後エンジン。基盤位置が船体から離れているため、上方の船体に隠れている部分以外の、ほぼ360°全方向を斜昇に収めている。

▲後部アップ。巨大なロングテールスタビライザー（安定装置）は、後部にはそれ自身が動き、急旋回では主翼が動くことで高い機動性を確保している。これらは約17つで制御できるため、機動は1人でも十分可能になっている。



【後部】

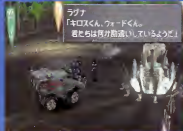
P.89では
ゲーム画面
を公開!

ラグナ・ レウアル



『Ⅷ』のカギを握る もう1人の主人公

ジャーナリスト志望の主人公で、義理人情に厚い冒険家のラグナ。スコールとともに主人公として紹介されながら、これまで何の情報もなかったラグナだが、今回ついに彼に関するイベント等が公開。まだスコールとのつながりは見えないが、果たしてどのような物語にからんでくるのか、興味は尽きない。迅速に登場しているキロス、ウォードという2人のキャラをめぐり、様々な物語は次々とおぼえさる。



ラグナ
「キロスくん、ウォードくん、
君たちは僕が助けているようにだ」

▲落ちついた語り口から、ラグナの人格がうかがえる。



ラグナ
「血でかくれろよ、
スコール」



ラグナ
「血でかくれろよ、
スコール」

武器はマシンガン?

ラグナの使用する武器は正式には公開されていないが、CGを見ればマシンガンを使うと見て間違いないだろう。

VIIIの乗物

広大な大地はもとより、大空、海底など、様々なフィールドを駆け抜けることになる「Ⅷ」での旅。そんな果てしない旅に欠かせないものといえば、やはりキャラクターたちの足となってくれる乗物。飛空艇、チョコボ、列車など、シリーズおなじみの乗物から、「Ⅷ」で初登場となるレンタカーまで、ゲームに登場する数々の乗物を完全紹介。

レンタカー

ドライブだってOK!? 町から町への高速移動!!

今回の「Ⅷ」で初登場となる乗物、レンタカー。文字通り、一時的に借りて乗る乗車のことだ。各町にはレンタカーショップがオープンして、町ごとに違う色・型の車があり、自由に借りて乗り回すことができる。もちろんレンタルなのだから返さなくてはならないぞ。ただ、貸し出しや返却の制度、料金体系などについては不明なのだ。

▼町でクルマをレンタル。こういったレンタルショップが各町にあるぞ。

▼クルマを借りて、さっそく出発。乗用車だけに、移動できるのは平地だけになりそうぞ。

町によって車種も変わる!?

いろんな町に完成されているレンタカーショップ。ここでレンタルできるクルマは、町によって違ってくるのだ。それぞれの町の特徴に合わせて、様々な車種が用意されている。右にある写真は、その中のごく一部のもの。もしゲーム中にお気に入りの車種を見つけたら、どこで借りることができるかをしっかりと覚えておく必要がありそうぞ。



車に乗っていると……

レンタカーでの移動は、移動が速くなるということ以外そのメリットはわかっていい。しかし、写真を見ればわかるように、フィールドには道路が通っている。「FF」の過去シリーズが、森や平野でエンカウンターが通ったように、車で道路を走っていると、エンカウンターもいないということも考えられそうぞ。移動が速く、快適な旅が期待できそう。



▲前に出たいときには、レンタカーを借りるといいかも!?

海辺をドライブ? ▲クルマの操作は自分で行う。テートスポットをのんびりドライブ、なんて楽しみもあるかも!?



チョコボ

おなじみチョコボ。今度は新種も登場する!?

移動手段としてはシリーズの定番的な存在になっているチョコボ。今回、スクールがチョコボに乗ってフィールドを移動している画面写真

をキャッチ。「Ⅷ」でも、メインの役どころはやはり乗物ということになりそうぞ。しかし、写真にはチョコボの後ろをついてまわる小さなチョコボの姿(コチョコボ?)が!! どうやら、こちらは、育成するなど、別の楽しみや要素もありそうぞ!!

チョコボの移動範囲は?

チョコボに乗って移動できる範囲は、前作「Ⅶ」での通常のチョコボと同じらしい。那チョコボや山チョコボなどといった、特殊な相手を走破できるチョコボも登場するかも?

▼チョコボに乗ってフィールドを移動するスクール。入手方法はまだ不明。



▼同じくチョコボに乗るシーン。どんな場所でも、後ろに小さなチョコボの姿が。



いったいコイツはだれ……?

画面写真の4Pにいた小さなチョコボ。チョコボの後ろをついて回っているようだが、詳しくはまだ不明。G.F.として登場する、コチョコボと、何か関係があるのか? もししたら少し可愛いかも?

コチョコボ?



チョコボ

列車

線路がある限りどこまでも!!
鋼の巨体が大地を走る!

町と町をつないで走る列車。今回も前作と同様、何らかのイベントで登場することになるようだ。しかし、バスポートを入手したあとならいつでも(列車が到着していれば)乗車が可能になるらしい。線路でつながれた特定の町の間を簡単に行き来できるので利用価値は高そうだ。

駅員
「これはSeeD専用車両です。
通常列車とは設備、気圧が違います。」

◀ SeeD専用の車両も存在している。



▶ ダイナはどうなっているのだろうか。



▲ メンテナンス中で乗れない場合も……
▶ 砂漠に向かう路線もあるようだ。

パラム公園の西部を走る列車

列車が走る路線は、旧時点ではパラム山からパラム公園西部の山麓をつなぐもの(赤線)のみ確認されている。これ以外にも多くの路線がありそうだ。



1番線に到着は、次回登場の砂漠行き列車!



高速上陸艇

海上から急襲するガーデン専用艦

体験版でのムービーシーンでもおなじみの高速上陸艇。ガーデンの生徒やSeeDの隊員などを任務地へと運ぶための軍用艦だ。任務のイベントなどで乗船する場合、目的地へは自動的に運んでくれるようだ。イベント以外で自由に乗ることができるとは、今のところ確認できていない。

▶ いかに軍用目的といった無粋なイメージ。任務でパラムを離れるときはこれを利用する。

▼ 船体には最新式の武器が搭載されていることがわかる。自由に操縦し難い利便な乗物になるのだが。



飛空艇

豊富な武装と機動性を誇る、
空を駆ける遊撃手!!

チョコボと並び、シリーズの乗物として欠かすことができないのが飛空艇。今回スコールたちが乗り込むことになるのは、この超高機動飛空艇ラグナロクだ。手に入れる経緯については不明だが、前作のハイウィンドのような、非常に重要な乗物となりそう。スペックなどの詳細な設定についてはP.88を参照してもらおうとして、ここでは実際にゲーム中に飛んでいるシーンを紹介していくぞ。

真紅の機体が
大空を舞う!!



◀ ▼ 生物的なデザインが空に映える。写真では、地上を走る列車も確認できる。



ガーデン専用バス

兵士運搬用のガーデン専用バス

ガーデンの生徒たちが使用するバス。といっても、任務のために使用するもので、通学用ではないようだ。ゲーム序盤、SeeD試験のためパラムの町に向かうときに使用することになる。性能的には、レンタカーと同様のようだ。

▼ レンタカー同様、自分で操作することができる。



2体の

新G.F.公開!!

様々な特色を持ち、キャラとともに成長していくG.F.。「Ⅶ」の裏のパーティキャラともいえるそのG.F.から、新たに判明した2体を紹介。加えて、物語の序盤で関わる2人のサブキャラクターも初公開!!

G.F.FILE⑦

セイレーン



海に棲むといわれる、美しい女性の姿をした音の精霊。彼女の歌声を聞いた者は声を奪われてしまうという伝い信じ通り、召喚時の攻撃ではダメージに加えサイレスの効果を与える。ステータス異常に関するアビリティを多く覚える。中でも攻撃にステータス異常の属性をつける「ST攻撃J(ステータス攻撃ジャンクション)」は、貴重なアビリティの1つだ。

●主なアビリティ

おりょう	味方1人のステータス異常を回復。(コマンドアビリティ)
ST 強制	敵にST異常を起こさせる嵐を作り出す。(メニューアビリティ)
ST 防壁J	魔法をジャンクションすることでST異常を防ぐ。(Jアビリティ)

- 属性……—
●攻撃……サイレントヴォイス

サイレントヴォイス



CHECK★POINT

G.F.の召喚とレベルアップ

G.F.は、キャラクターにジャンクション(融合)し、コマンドアビリティの「G.F.」を使うことで召喚攻撃が可能になる。また、ジャンクションしただけで成長をすることで(召喚するしなにかかわらず)、キャラとともにレベルアップしていくので、レベルアップにより、HPや召喚時の攻撃力などが上がっていく。キャラだけでなく、G.F.を育てていくことも楽しみの1つとなっているのだ。

▼G.F.には名前をつけることができるので、愛着度もアップする。



G.F.FILE⑧

パンデモニウム

一見すると邪悪そうだが、じつは機やかな性格の風の魔神。しかし一度怒りに火がつけば、激しい竜巻ですべての敵を吹き飛ばす。風を司るだけあって、すばやきに関するアビリティを多く覚える。すばやきを左右するアビリティは貴重なので、確実に手に入れたいG.F.だ。



暴風圏突入

●主なアビリティ

すばやき +20%	すばやきを20%アップさせる。(キャラクターアビリティ)
すばやき J	魔法をジャンクションすることですばやきを上げる。(Jアビリティ)

- 属性……風
●攻撃……暴風圏突入

▼しっぽのような物は空気柱。ここに空気をため込み放出する。



CHECK★POINT

G.F.とアビリティの関係

G.F.は、キャラにジャンクションしたまま戦うことでAコマンド3つのPと呼ばれるポイントを得ていく。これを貯めることでG.F.は様々なアビリティを覚えしていくのだ。覚えたアビリティは、ジャンクションしているキャラに付けることで効果を発揮する。G.F.をしつかり育て、多くのアビリティを覚えさせれば、それだけキャラも強化されていくのだ。



前回登場のG.F.たち

炎を操る魔神。初編H.P.や攻撃力が高く、見えるアビリティも攻撃力系のもものが中心。

- 主なアビリティ 炎魔法攻撃J
- 属性 炎
- 攻撃 物理/炎



G.F. FILE 1
イフリート

海を支配する偉大なる魔龍。サボータ系のアビリティを中心に覚えていく。

- 主なアビリティ かいこく魔法/サボータ魔法
- 属性 水
- 攻撃 大海龍



G.F. FILE 2
リヴァイアサン

氷を操る女王。シグマ自身の能力は低く、見えるアビリティは強力。

- 主なアビリティ しのせく魔法/冷気魔法攻撃
- 属性 氷
- 攻撃 シグマボルト



G.F. FILE 3
シヴァ

賢なる力を身にそなえた人型。周囲の熱気のアビリティを見せていく。

- 主なアビリティ そせい魔法/防盾J
- 属性 聖
- 攻撃 熱なる審判



G.F. FILE 4
アレクサンダー

高い知能と魔力を持った龍を司る精霊。主に魔力を強化させるアビリティを見せていく。

- 主なアビリティ 魔力+10%魔法J
- 属性 雷
- 攻撃 サンダーブーム



G.F. FILE 5
ケツァクウァトル

アイテムのバザールの開業を促すことで宝地である特殊なG.F.。通常のG.F.とは違って、キャラにジャンクシェンすることはできない。どうやら通常のG.F.とは違った存在をしていくらしいが、詳しくはまだ不明となっている。宝地攻撃は「チョコファイア」。



G.F. FILE 6
コチヨコボ

サイファーを取り巻く2人のサブキャラ

ゲームの序盤で物語に関わってくる2人のサブキャラを公開。サイファーとともに歴紀委員を務める、風神と雷神の2人だ。ともにサイファーに心酔しており、彼の命令には絶対服従。そのためか、スコールに対して敵意を持っているようだ。

サイファー

何かとスコールとぶつかり合う、SerOの誕生。共に魔鏡学校ガーデンでは副委員長を務め、他の生徒に圧力をかけている。



風神

熱い思いを胸に秘めた物静かな美女

清すのみで話すのが律儀的な、中絶系(?)の寡黙な美女。外見からは冷たい印象を受けるが内面的な想いは意外に熱い。非常に気が強く、男を見下している面があるが、サイファーに対してだけは親睦的に思えず、余計なことはかりする雷将を定数にしている。サイファーの次に決意を込めているらしい。

無口無表情 姉御肌の美女

▼風神のセリフに注目。なぜか漢字だけでしゃべっている。意思の疎通に必要な単語のみしゃべり、余計なことは言わない。

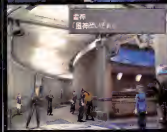


雷神

サイファーに心酔する、純粋な大男

風神とともに、密にサイファーの側にいる歴紀委員。体の大きさをのりには、けっこう気が強く、風神の尻にめがけていて、何だかんだで口癖で、おきくおきくを繰り返している性格。ある意味、純粋な男の持ち主であり、すぐに馴れ合い、利用されてしまうところも。いつも余計なことを言っでは、風神から罵りを食らわれる。

▼粗身だけど、どこか憎めない性格の雷神。サイファーだけでなく、風神にも頭が上がらないようだ。



2人の熱い



ケンカはやめよう

激しく火花を散らすゴルネットとエトワール。今度は、いったい何のことでケンカをしているのかな? 節度のあることはいえ、王子さまもクルルも呆れ顔。でも、2人ともなんだか、とっっても生き生きしているように見えるよね、「ケンカするほど仲がいい」っていうことかな? でも、ほんとに……

☆ライト感覚のRPG

『マール』はファンタジックな世界を舞台にしたRPGで、戦闘はSLG風になっている。でも戦闘はぜんぜん難しくないので、SLGが苦手という人でも安心。まるで絵本を読むように、気軽に「マール」のお話を楽しめることがさちやうのだ。



▲戦闘では、ゴルネットや人形たちが大活躍!

▲イベントでは、子ども時代を回想するシーンもある。

いよいよ発売直前! 人形&

マール王国の

バトル!

☆ミュージカルイベントもグッド

このゲームには、キャラクターたちが歌を歌う「ミュージカルイベント」と呼ばれるイベントがいくつか用意されている。

優しい歌、楽しい歌、恋の歌など、どれも「マール」の雰囲気にピッタリのものばかりで、ゲームの魅力をよりアップしているのだ。といった、どんな場面があるのか? 楽しみに待っていますね。



▲森の中でコルネットが、お母さんから歌ってもらった歌を歌う。

▲ミステリアスなエトワールが美声を披露!



ストーリーを大紹介!!

人形姫

ファンのみんな、お待たせしました! コルネットとクルルの冒険物語「マール王国の人形姫」の第1巻も、あと1週間。そんなわけで発売直前となる今回は、仲間になる10体の人形&前号までのストーリーの続きを紹介。さらに情報コーナーでは、あの「クルルのひみつ手帳」の内容にも迫っちゃうぞ!

マール王国の人形姫

12/17
発売

¥9,800 ●日本文学ソフトウェア
●MC11(プロダクト)

てくれる、と〜って心強い味方・人形たちがいるのだ。ここでは初登場となる3体を含ませ、10体の人形たちを新イラストとともに紹介するぞ。しっかりチェックして、メインで使っていく人形をあらかじめ決めておいてもいいかもしれないね。

実は今回紹介した10体以外にも、
る人形が5体もいるのだ。さ
絶対に仲間
し
い

も、仲間にな
に、普通では
にならない隠
形もいるらし
だが……。



▲人形たちは、いろんな場所でコルネットが来るのを待っている。マール王国内を旅して、全員仲間にしちゃう。

▲しくんを驚たコルネット。言っていることは立派なんだけど、この格好では説得力はぜんぜんないよね (笑)

最初に仲間になる女の子タイプの人形で属性は〈聖〉。行方不明のテラという姉の人形がいる。コルネットの仲間になったのも、テラを探すという目的があったため。また、回復魔法が使える数少ない人形の一体なので、転職では大活躍してくれる。



●国産魔法だけでなく、の
ホ・セイント系の魔法も使える

(雷)の属性を持つマイグルミで、サンダー系の魔法を得意としている。「おいどんは〜ゴウス」という相撲取り(?)のような言葉づかいが特徴的。古い創聖の倉庫でホコリをかぶっていたが、コルネットのコンテストの衣装になるため仲間になる。



▲攻撃時、揺つきが弱ましくなり、ボクシンググローブを装着する。20%

シャルテの姉である女の子タイプの人形。属性はシャルテとは対極に位置する（魔）で、メテオ系やスリープ系などの魔法を使いこなす。以前に持ち主だった女の子にいじめられていたために、人を信じられなくなり、モンスターの仲間としてコルネットとシャルテの前に現れる。



●通常攻撃時には、手にした機関銃(?)を連射して攻撃するぞ。

「コレネットが不思議の森で出会う、不思議な人形。その正体は、魔の神フェートの使いであるレジェムで、当然属性は(魔)。テラと同様、メテオ系やスリーブ系の魔法を得意としている。迷子になっていて、魔の国に住むフェートの下に居るためにコレネットの仲間になる。」



スリープの魔法を使うレジェム。ちなみに魔の神フェートは、魔物を出現する役目を担っている神である。

魔の神フェイトの使い



デューク

鎧の鎧に身を包んだ騎士タイプの人形で、攻撃力はトップクラス。属性は〈水〉だが、魔法を使うことはできない。ただし、気合いを溜めるなどして自分の攻撃力をアップさせる「とくしゅ」技を持っている。



▲鎧の9割から繰り出される水の攻撃の威力は、まさに一撃必死! 対空に限りは人形そのものだ。



豪剣を操る古の騎士

チバ

〈地〉属性の侍タイプの人形で、手にした刀による居合いで敵を切る。魔法を使うことはできないが、気合いを溜めて攻撃力をアップさせることができる。また、チバ、デューク、アルパトロスの3体の人形は、古の三戦士と呼ばれている。



▲攻撃力をアップさせる「放風」。ちなみに攻撃力はデュークに劣るが、スピードはガイチ!

居合で敵を切る古の侍

NEW

テル

エッグマン3兄弟の次男で、遠距離攻撃が得意なアーチャータイプの人形。属性は〈地〉だが魔法は使えない。その代わりに、真実的な射撃を誇る「とくしゅ」技を使うことができる。



▲攻撃力はそれほど高くないが、後方からの支援に置すれば大活躍してくれるはずだ。



アーチャーの次男

アルパトロス

デューク同様、鎧の鎧に身を包んだ騎士タイプの人形だが、違うのは右手が遠距離攻撃用の大砲になっていること。属性は〈炎〉で、ファイア系の魔法に似た攻撃系の「とくしゅ」技を使うことができる。

▲遠距離攻撃用の大砲の威力は、まさに一撃必死! 対空に限りは人形そのものだ。



大砲を装備した古の騎士

ビリー

お笑いヒーロー〈ア〉・エッグマン3兄弟の長兄にして、〈炎〉の属性を持つ魔法使いの人形。攻撃・回復・補助の3種類の魔法をバランスよく使いこなすので、様々な局面に対応できる。また、MPとかしこさの高さは人形の中でもトップクラスである。



▲魔法の威力は、まさに一撃必死! 対空に限りは人形そのものだ。

魔法使いの長兄

キッド

エッグマン3兄弟の三男で、〈風〉の属性を持つファイタータイプの人形。テルと同じく魔法は使えないのだが、非常に高い攻撃力を持つ「とくしゅ」技を持っている。3人の影は、本物のヒーローになること。



▲攻撃力はそれほど高くないが、後方からの支援に置すれば大活躍してくれるはずだ。

ファイターの三男



続きはゲームで楽しんでね♥



クルルの

第6回

情報コーナー

もう発売まであとわずか！ 今回もイラスト紹介や「ひみつ手帳」の内容など、気合いを入れてお届けしちゃうわ。

① イラスト紹介

このイラスト紹介も今回で3回目だね。ようやく定番でできたって感じかな？

これからも、バシバシ紹介していくつもりなので、ハガキをたくさん送ってね♡ コルネットと一緒に顔を長くして待ってよ。

▼東京部 池田トキ子さん：顔が描き進められて、どこで、あたしの描いて4本なの。知ってた？



▲金子君 阿部玉緒さん：ひとは早くコルリスマス！ 早くケーキが食べたいなあっ



▲十津川 くるみさん：本編に玉緒さんが出て、かつういたんだね。コルネットがメインの口になるの、おもしろいね。

② 「ひみつ手帳」の内容を大公開

お待たせしました！
前号で約束したとおり「マル王国の人形姫 公式、クルルのひみつ手帳」の内容を大公開しちゃうよ。じゃあ、石の魔法をチェックしてね。……どう、読んだ？ すごくでしょ。しかも、カバーイラストは「ひみつ手帳」用のオリジナル描き下ろしなんだから。これはもう絶対買いたよね。この「ひみつ手帳」の別冊はA5。価格は350円(税別)、発売日は12月24日(※1)だから、忘れずに本屋さんへ行ってね♡

ひみつ手帳

① キャラリー

雑誌やポスター、ポストカードなどで使ったイラストをたくさん掲載！ しかも、ここでしか見れないレアなイラストだってあるんだから。

② ストーリー

ゲーム序盤のストーリーをイメージイラストで紹介。このイラストは記事でもお楽しみポイントだ。いっぺんに全部見れるのは今回が初めてだよ。

③ キャラ&人形

メインキャラと人形のプロフィールをイラストと西沢実美さんにも紹介。しかも、記事では紹介できなかった超重要キャラも入るよ。

④ 攻略

シナリオフローチャート、人形を仲間にする方法、各敵の弱ポイントと攻略！ これで「マル」の攻略はバッチリOKだね。

⑤ エトセトラ

ここでは、設定資料とミュージカルイベントの模様を掲載。もっとも「マル」の内容を知りたいというファンにオススメだよ。

⑥ 情報コーナー

そう、このコーナーが「ひみつ手帳」にも登場！ 祈りの内容はいろいろ、ゲーム中ではおぼろげにしか見えなかった秘密を覗いてみるよ。

カバーイラスト



③ 藤野かほる 直撃インタビューその3

Vol.3. 81に引き続き、元気いっぱいコルネットを歌で演じてくれた藤野かほるさん直撃インタビュー第3弾だよ。

クルル：セリフではなく、歌のみでキャラを演じたのは初めてだと思いますが、どうでした？

藤野：初めは「ミュージカル」といわれても実感がわきませんでした。収録に入ってから「あ、歌が多いのではなく、歌がメインのゲームなんだな」と思うようになりました。どんな新しい歌をもつて、どんな歌詞も出てきて収録が終わるとってと褒れました。約2か月の収録で、1曲録ったら後日もうけて次の曲を練習し

て、また待っての繰り返しで、途中で収録時に重なった「森川智之さん」「天野由梨さん」「宮武美智恵さん」に励ましの言葉もいただいて、とても充実したお仕事だったと思います。スタッフの皆さんからも「頑張ったね！」と褒めてもらいました。だんだん子どもチックになったのは、そのせいかもしれません。様子が子どもなものでちょっと褒められるだけで嬉しいんです。

クルル：みなさんに歌うことは好きですか？

藤野：好きです。カラオケは、他人の歌を歌うのは家ですが、お仕事で自分の歌を歌うのは難しいです。特に、キャラクターで歌うのはどんなものでも嫌いです。でも今回はリラックスして、キャラクターもそんなに意識しないで歌えたので、ほんとに〜に楽しかったです！

クルル：どうもありがとうございました。

④ ハガキ募集

このコーナーでは、みんなからの思いのこもったイラストハガキを大募集！ あ、それかな、あたしやコルネットのイラストが多いのはとっても嬉しいんだけど、エトワールとか人形たちのイラストなんかも描いてくれると嬉しいかな。もちろん、記事に関する感想なんかを送っていてもいいよ。あて先は下を見ても。それじゃ、よろしくね。

〒1101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
「クルルの情報コーナー」係まで

あて先

発売直前



タイトル発表時から人気爆発の、期待のRPG『テイルズ オブ ファンタジア』。発売まであと2週間ほどに迫った今回は、総まとめ編として、元祖・SFC版との違いや前作『TOD』から進化したシステム面を徹底解説するぞ。さらに序盤のストーリーも紹介していくので、初めての人や忘れてしまった人も、これを見ればバッチリ! また、最新のデジタルアニメーション技術を使った、OPムービーも大公開!



OP^(オープニング)ムービー ついに 初公開



テイルズ オブ ファンタジア

1223

BPG

▶ ¥5,800 ▶ ナムコ
▶ MC (1ブロック), DS (AC 準対応)

TALES OF PHANTASY

『TOP』の魅力まるわかり総力特集!!

システム&ストーリーを大研究

Animation

●アニメーション

圧巻のハイクオリティ
デジタルアニメが再び

「TOD」と同様に、「TOP」でも、デジタルアニメーション技術を使用したハイクオリティなOPムービーが用意されている。もちろん、製作は「TOD」のときと同じく「プロダクション・G」本編の名場面を再現した、珠玉のムービーが動き出す日も、もうすぐだ!

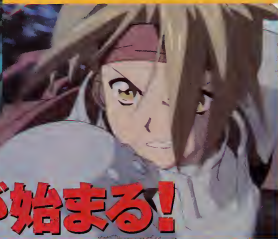
...12/23

気になるOPソングは?

「TOP」のOPソングは、前作「TOD」のOPソング「新は霞むらぬい」の作曲者、森田公之さんと、歌い手、平井一希さんとのコラボレーション。OPソングも決定している。気になるOPソングは、ぜひチェックしよう。



※画面はSFC版です。



SLIA®

キミの
冒険が始まる!

System

●システム

『TOP』を経て、より洗練された演出効果と遊びやすさに注目

3つの新システムを確認

このPS版『TOP』がたぐの移植版でないことは、これまでにもお伝えしてきた。ここでは、左で紹介する3つの新機能を始めとした、より遊びやすくなった部分を、戦闘、2Dマップ、3Dフィールドに分けて紹介しよう。

1 称号の獲得

「クレスたちの、現状の職業(クラス)を名づけるのが称号だ。最初は「見習い剣士」でスタートし、特定の条件(レベルアップ以外にもある)を満たすことで、新たな称号を得ることが出来る。



▲称号をすべて見るには、メニューから見る。

2 フードサックの廃止

食料があれば、HPを自動回復してくれたフードサック。今回はその代わりとして、料理を作る事ができるようになった。料理の準備も機能もさまざま、また料理関連のイベントも。



▲料理の仕方を覚える必要もありません。

3 モンスター图鉴

この图鉴は、今までに例したモンスターを自動で記憶してくれるスグレモノ。名前だけでなく、HPやTP、所持アイテムなどもバッチリ記録。もちろんいつでも見る事が出来るぞ。



▲これでもう忘れないで、いつでも確認しよう。



▲最大15ヶ所までのセーブが可能になった、うれしいね。

戦闘

リニアモーションバトル



『テイルズ』を象徴するリアルタイム戦闘システム

LMB(リニアモーションバトル)をベースに、さらなる進化をさせたものだ。★キーとボタンの組み合わせで、斬り、突きなど攻撃の使い分けが可能。後述の必殺技と合わせて、ACTのような多彩な動きと要素が味わえる。『R.D.』のE.L.B(エンハンス)よりもっとも楽しい戦闘になる。

★キーとボタンの組み合わせで、斬り、突きなど攻撃の使い分けが可能。後述の必殺技と合わせて、ACTのような多彩な動きと要素が味わえる。『R.D.』のE.L.B(エンハンス)よりもっとも楽しい戦闘になる。



▲『TOP』で、これまで、離れた仲間との連携プレイももちろんアリ。コンボカウンターやチャレンジなども用意されているから、また戦闘を極めようとする人、試みか!



戦闘を彩る華麗な必殺技

クレスの剣技を始め、8系統に分かれた呪文など、どれもが華麗な左右対称の威力を持った技ばかり。もちろん、その演出にも注目だ。



CHECK! より格闘ACTっぽく

「TOP」のE.L.Bにあって一番新しいのは、まるで格闘ACTさながらにキャンセル(※1)ができて、また連続技へ連続技へと連続して出すテクニック。やはり、格闘ACT用技。



▲斬り→突き→必殺技、と格闘ACTのような連発も可能。

※1 通常技の戻りモーションを強制的に中断し、必殺技を出すテクニック。格闘ACT用技。
※2 通常技から通常技へと連続して出すテクニック。やはり、格闘ACT用技。

活気あふれる城下町

▼城下町にポリゴンもずと登場のRPGの中、2Dと3Dの両方がある作品は、SFC版と比べるのもおもしろいかも?



「ジャック」は、いよいよとっしやい見てらっしゃる。



▲▲城下町のポリゴンもバッチリ。自然と人工のダンジョンの感じが、ひと目でわかるのも、2Dグラフィックならではの特長だろう。

闇が支配するダンジョン

全グラフィックを徹底的に改修!

PS版「TOP」では、基本的なグラフィックはSFC版と同じ。SFC版をプレイしている人なら、音の記憶を頼りにプレイしても迷うことはないだろう。ただ、表示されるチップ(キャラ・背景などのパーツ)のグラフィックは、PS版と異なる。

2D

マップ

CHECK! 細かな演出の強化!

PS版では、グラフィックの改修にとってもなっている演出強化がバリエーションアップ。SFC版でもあった、水面の波紋や雷鳴・雷光などの演出を洗練し、また、特定のイベントでは声の演出も挿入され、より臨場感が増しているぞ。



▲水面に波紋が、細かい部分も注目しよう
▲オープニングも、声の演出でより印象的に。

3D

フィールド

▲こんな視点変更も、ポリゴンなら自由自在。2Dと3Dの両方とを組み合わせる場面は、さすがと言える。

視点変更もOK!

▲ポリゴンなら視点変更も自由自在。2Dと3Dの両方とを組み合わせる場面は、さすがと言える。



背景の後ろに隠れても安心

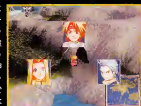
▲白キャラが、大きな山などの背景の後ろに隠れてしまったときは、この透視機能(自動的に発動)が役に立つ。視点回転と合わせては、現在位置を見失う……なまじりにもたつくも可哀。

世界の広さを感じさせる立体感のあるフィールド

SFC版「TOP」のフィールドマップは、2Dで描かれた背景を、SFC版の拡大縮小機能を使って疑似的に3D表示していた。一方、最新PS版ではPSというハードの特性を生かして、フィールドマップは3Dポリゴンで構築されているのだ。また、「TOP」のときにはなかった背景透過機能や視点変更機能、始め移動といった新たな機能を追加して、より快適な移動ができるようになっている。

CHECK! 「おしゃべり」も健在!

「TOP」にあったシステムと同等の「フェイスチャットシステム」が、今回も活用されている。フィールドマップ上で、セレクトボタンを押すことで、好きなときにキャラ同士を会話させることができる。現在目的地や行動などを確かめたいときに、重要な。



▲ゲーム進行とは関係ない、雑談も用意されているらしい。もちろん、フルボイス!

Story

●ストーリー

序盤のストーリー展開を キャラクターとともに大公開

クレス・アルベイン



トーティス村に住む主人公の少年。父が村の副領南校ということもあり、本人もかなりの素質を秘めている。正義感が強く、他人をいたわる優しい気持の持ち主で、村の人からの信頼も厚い。CV(声優)は草尾毅さん。



「エスター山ほど植物を狩てくるから」

▲クレスとチェスターの狩りは日常生活の一部らしい。

▶洞についてほとんど、インシシを発見! 大物だ。



▲この人物は……いったい……誰だ。

▶トーティス村に炎が!? 逃げ、クレス。



▲とき同じに……クレスの両親を助ける、村人は全員、クレスのペンダントを奪いに来た集団の仕業だというのが……。

ここでは、ゲーム序盤のストーリーの流れをダイジェストで紹介。同時に、そこに登場するキャラクターのプロフィールにも迫っていこう。SFC版でやりこんだ人も、P.S.版で初プレイの人も、予習のつもりでしっかりと読んでおいてほしい。もししたら、実際のプレイで役立つかもしれないぞ?

ある日常…

at トーティス村

トーティス村。クレスの実家である鍛冶道場に、父・ミゲールの師匠のトリスランが訪ねてきていること以外は平凡な一日であった。そして

クレスは、親友のチェスターと、南の森に狩りに出かけることになる。母・マリアらと言葉を交わし、村をあとにする2人。このあと過酷な運命が待ち受けているとも知らずに……。

謎の声

at 南の森

獲物であるインシシを過って、森の奥へ入り込む2人。やがて、1本の枯れ果てた大樹の前にとどろいたクレスは、そこで大樹が影に似る幻影と「樹をけがさないで……」という謎の声を聞く。

at トーティス村

インシシを捕まえ、焼く支度をする2人の耳に飛び込んできたのは、村の危機を告げる警鐘! 駆け付けた2人が見たのは、炎に包まれた村の姿だった。

トーティス 炎上!

叔父の裏切り

at ユークリッドの都

村を襲った集団の狙いが、自分の持つペンダントだと知ったクレス。村人を避難させるというチェスターと一時別れ、母の言葉通りにユークリッドの都へやって来た。唯一の肉親である叔父・オルソンの家を訪ね、とりあえずの宿を確保する。叔父の勧めもあり、眠りについたクレス……その夜、鎧に身を固めた兵士たちが彼を取り囲む。クレスは、叔父の手で売られてしまったのか？

at ユークリッド城

クレスが連行されたのは、なんとユークリッド城。そこでクレスは、兵士たちを率いる謎の男に、例のペンダントと武器を奪われ、地下牢へと放りこまれてしまった。なんとか脱出を試みようとするクレスに、謎の女性の声がかかる。彼女の力を借り、牢屋から出てみると……

at 地下通路

そこには、無残にも剣を突き立てられ生き絶えた女性の亡がらがあつた。不思議な気分を覚えながらも、クレスは彼女の願いをかなえるため、ほかの牢屋に捕まっていた法律師の少女・ミントを助け出す。ミントの助言もあり、城の地下水路から地上に逃げ出すことに成功した2人。だが、いま一步のところで、クレスはモンスターから毒を食らい倒れてしまう。

チェスター
バイクライト

クレスの叔父、可憐のチェスター。母親を幼い頃に亡くし、妹のアミを1人で育ててきた。それゆえに、今回の事件の黒幕を度しく憎んでいる。CVは、伊藤健太郎さん。SFC版では、草尾さんのダブルキャストだった。



オルソンのところで悪い噂を聞いたのだ。トータイズの村が盗まれたのは本当なのか？



▼前の目的はやはりペンダント？
いまや、父母の形見のものが……。
▼ミントとの出会い。この道り合わせは、果たして偶然なのか？

▲クレスを気遣う優しい叔父・叔母。だが、このあと彼らは……。
▼謎の兵士がクレスを襲う。彼らの正体は？



▼謎の男・モリスン。クレスやミントの消息のことを知っているらしい。なぜ？



▲モリスン邸で、チェスターと再会。仇討ちのときは、いまだ！

再会そして

at モリスン邸

2人の危機を救ったのは、謎の男・モリスン。彼は、クレスのペンダントが黒い謎の男に奪われたことを知ると、血相を変えて半身、地下墓地へと向かう。既に、なにかが始まっているのか？

ミント・アドネード

パーティの回復役のミント。美しく穏やかで控え目、と3拍子揃った木漏れ葉のヒロインだ。また反面、しっかりとした意志の力を持つ、気丈な女の子でもある。CVは、SFC版と変わって、若野潤子さん。ファンは要チェック。

運命の出会い



真の戦いはこれからだ！！

Go Go RPG テイルス オブ ファンタジア

クリスマスの楽しい贈り物!!

チョコボの 不思議な ダンジョン2

TM

チョコボの不思議なダンジョン2

12/23

▶ ¥6,800 ▶ スクウェア ▶ 「不思議なダンジョン2」同時
ダンジョン(RPG) ▶ MGC(17プロダクション)

待望の発売まであとわずかとなった「チョコボ2」。今回は、チョコボを取り巻くたくさんの仲間たちを紹介。彼らとチョコボが織りなすドラマの敷々が冒険に華を添えてくれるぞ。

ゆかいな仲間を 大紹介!!

「チョコボ2」には、チョコボに何らかの形で協力してくれるキャラクターが9人登場する。個性豊かな彼らの活躍を、ひと足先にお見せしよう。



最高の
発明家
シド

チョコボたちが訪れた村の近くにそびえるシドタワーに住んでいる人物。発明が得意で、いろんなメカを作っている。モンスターに乗っ取られたシドタワーを取り返そうとしているが…。



シドの得意技!

◀ 操縦桿を振るシドの技。カッコイイ!!

シドマリナーだ!!



海底にあるのは…

◀ これがシドの潜水艇。これに乗って海のダンジョンに行くのかな?

▲ 海底に沈んだ遺跡。いったいこれはなんだろう? ずいぶん古そうだけど…

白魔道士とチョコボが 見上げるものは？



▲「F」シリーズの白魔道士とチョコボが、見上げるものは？

ダンジョンを駆ける!!



島のダンジョンの近くに住んでいる白魔道士を使う少女。ある目的のためダンジョンを調べている。回復魔法でチョコボを助けてくれることも。

謎のいた少女 白魔道士



▲不思議そうに空を見上げる2人。
▲このダンジョンでは、何か重大なイベントが起きるのか……？

▼「F」シリーズの白魔道士でおなじみ、今回も召喚できるか？

▶重要な場面で登場し、チョコボにヒントを与えていくみたいだよ。



時の番人の 役目とは何か…？

1F lv4 HP 27/27 100%



▼この世界に関する、すごい秘密を知っているようだけど……。



チョコボたちの冒険を見守り、要所所でチョコボたちに語りかけるために現れる「バラムート」。その目的は……？ そして、彼の知る秘密とはなんなのか？

世界の秘密を知っている？

バラムート



チョコボ2 プレ冒険ガイド① シドタワーのヒミツ!!

冒険の序盤に訪れるシドタワー。ここには、シドの作ったさまざまなメカや、冒険者をまどわす仕掛けがたくさんある。現在、シドタワーはモンスターが占拠しており、シドはタワーを取り戻そうとしているのだ。

2足歩行ロボ

シドの作ったロボット。インプが乗り込んでチョコボたちに導きをつけてくれることもある。



シドタワー

シド特製の戦車。シドが乗り込んでモンスターと戦う。取り戻すのはすごく大変みたい？



タワー内の仕掛け

スイッチを入れると現れる通路や、隠れる床などたくさんあるのも、シドタワーの特徴だ。



マジン系の敵

生命のない機械の敵には、ドレインやスリプルといった、精神系の魔法は効き目が無いぞ。



攻撃魔法はお手のもの

村にある魔法の研究所で、黒魔法の研究にいそしむ黒魔道士。大勢の研究員がいるようなので、チョコボの冒険に役立つ研究をしてくれるかも？

魔法の研究中!!

黒魔道士

◀研究所には忙しいような黒魔道士が、



パワーならイチバン! ゴーレム

ダンジョンでは手こわい魔のゴーレムだが、村では植物を育てる心優しいモンスターだぞ。とっても力持ちなのだ。



力は優しくて



▲村の木の成長を見守り、毎日の世話を怠る心優しいゴーレム。

得意のヤリを振り回す



彫刻では右に出るものもないという腕前のモンスター。村では半がら年中石像を彫っている。話しかけてもうるさがるられるけれど、根気よく話すといいことがある?

村の芸術家

ベヒーモス



イクズラ大好き ゴブリン

なにかとイクズラばかりして、回りに迷惑をかけている。村ではデートシーンを見ることができる。ここでもイベントが起きるかも? ▼彼女とのデートをチョコボに見られて大失敗。恥ずかしいかな?



チョコボを穴に落としたぞ



チョコボ2 プレ冒険ガイド② 森のダンジョンのヒミツ!!

「チョコボ2」には、前作にはなかった森のダンジョンが登場。森というだけあって、植物系のモンスターが数多く出現する。これら森のモンスターから、独特の能力を持つものをいくつか紹介しよう。

マモン

木のふりをしてチョコボに接近してくるモンスター。火に弱そうだからファイアで攻撃しよう!



フム

地面をもぐってくるモンスター。A.T.バニーなどに攻撃してくるので、地面の動きをよく見よう。



スラグ

地面に粘液を残していくモンスター。この粘液を踏むと動きが遅くなってしまうぞ!



アード

チョコボをカエルにすることも使う。カエルになれると、攻撃力、防御力ともに大幅ダウン!!



すんごく
重たぞー



白魔道士とは幼なじみというデブチョコボ。
気が弱いところがあるみたいけど、いざと
いうときにはすごい活躍をするみたいだぞ。

白魔道士とどんな関係が？
デブチョコボ



▲白魔道士の組み
だけは解られ
ない？



チョコボとコ
ンビを組んで冒
険の旅をしてい
る。貴重なアイ
テム集めが大好
きで、危険なダンジョンにも
意欲的に取り組む。そのため、
ピンチを招くこともあるとか。



だから解がさうのか？

シンドと仲良し？



元気な冒険家
モーグリ

チョコボ2 プレ冒険ガイド③ 村のモンスターは人間嫌い？

チョコボが冒険の拠点にする村
には、たくさんのモンスターが住
んでいる。しかし、彼らはどうい
うわけか人間を毛嫌いしている。
昔は仲良くしていたのだが、今は
つきあいたいならしい。いったい
何があったのか？



人間は
信用でき
ない!!

▶人間の悪口を
言う住人がいる。
村ではほかのモ
ンスターもみんな
同じ意見らしい
のだから。



人間との
つきあいも
やめた!!

◀昔はみんなで協力し
ていたらしいけれど、
今は人間と断絶してい
るという。

これってダンジョンのせい？



▲白魔道士は、ダンジョンに
旅団があると考えている。
▶旅団を探るためにも、ダン
ジョンへ行かなくては！



いざダンジョンへ!

チョコボ2 プレ冒険ガイド④ 「不思議なデータファイルに入ってる」Racing Lagoonとは？

新作レースゲーム(?)の
ムービーを収録!!

架空世界の機転を舞台に、伝説
を走る主人公たちのドラマが展開
する……スクウェアの資料からわ
かるのはこの程度。どうやら、た
だのレースゲームではなさそうだ
が……。発売は1993年春の予定だぞ。



◀さままさまなファイルたちとど
いどを照らすのだ。



▲「Racing Lagoon」とは？ 物
語に沿ってゲームが展開?

▼一見、華やかなレースゲームのように
見えるのだが……。

真実は続報を待て!!

次号からいよいよ攻略開始!! 乞うご期待!!

初公開キャラを含む登場人物の

人間関係

を徹底検証!

冷静沈着な政治家!

今回の最新情報では、フイーニア王家の第2王子、フィリップと、ギュスターヴの親友、ケルヴィンのプロフィールが明らかに! フィーニア王家以外の主要人物が公開されたことで、壮大な戦史ドラマの一端がいよいよ見え始めたぞ。そこで、まずは登場人物たちの人間関係をピックアップして、物語の鍵になりそうな要素をチェックだ!!

ギュスターヴ 12世

(誕生?1195~1245)
偉れた軍人、両手武器を持つフィニア王の嫡子。弱肉強食に生み出されたギュスターヴも、王宮から放逐する。冷静な人物?



王と妃

ノール侯国の姫であったソフィーは、故国の領地を守るためにフィニア王家に嫁ぐ。

ソフィー

(王妃/1200~1230)
夫との間に3男をもうけたが、ギュスターヴが王宮を放逐されたとき、扶養の差を込め自らも逃れ、19歳の若さで病死。



フィリップ (フィニア王家の第2王子) 1222~1255

ノール侯 の地位につける

ソフィーの死が、ノール侯国との関係を壊すことを恐れたギュスターヴ12世は、フィリップをノール侯の地位につける。

ギュスターヴ12世とソフィーの間に生まれた第2王子、両侯から侯の貴賈を受け継ぎ、王族に与えられ継いだ貴族に成長する。王族のとき、母の手をきかずにノール侯に即位。冷静な政治家としての才能も身につける。

Saga Frontier II

徐々に明かされていくドラマティックな100年戦史のストーリー設定と、パワーアップした戦闘システム。そんな注目の最新情報から「サガフロンティア」の秘密に急接近! その魅力あふれるゲーム内容を取っ先りなのだ!!

サガ フロンティア II

春予定 ▶ 最終決定 ▶ スクウェア
PRG ▶ 7月20日発売予定

厚い信頼を受ける貴族



ケルヴィン
(ギュースターウの親友)
1221~1282

小僧、ヤードを治める貴族の跡取り息子。貴族に不可欠な気品と優雅さ、政治家を持ち、証からも信頼されず嫌われた当主であった。だが政略や駆け引きは活手で、最後までそれが弱点になったという。

生涯の友

父王に誘導され、放浪生涯を送っていたギュースターウを保護した人間が、ケルヴィンの父親である。彼天智な思考と行動が目立つギュースターウを、思慮深いケルヴィンがフォローするという関係を築き、2人は生涯の親友であり続けた。

4月1日 密な暗殺という機遇から、常に行動をとるにも自分のアリン。裏面写真は、盗聴に頼るえられた彼を救出するため、ギュースターウとケルヴィンが協力する場面だ。



怨恨

を殺す母親と生き別れたフィリップ。その罪過を行なった元を恨んでいる。その強い感情が、熱い火種になるのだろうか。

王宮から追放

尚不能者のギュースターウは、父の手で王宮から追放される。ときに1227年、彼はまた7歳である。

母と子

わけへだてのない優しいさと、強い意志にあふれた女性。ソフィー。彼女はギュースターウの人格形成に大きな影響を与えたとされる。尚不能者のコンプレックスと、王族のプライドのはさまで葛藤する息子に、逆風に負けない心の強さを知ってほしかったのだろうか。そんなソフィーの深い愛と厳しさが、裏面写真の場面から垣間と伝わってくる。



ギュースターウ

(フィニー王家
第1王子
1220~1268)

「サガフロ」の1番目の主人公。フィニー王家の第1王子に生まれながらも、術の力が重視される世界でその力を持たなかったため、術不聴者として王家を追放されてしまう。

再会

2人が再会できたとしても、互いが仇を付けた兄妹だとは気づかない可能性も。そのとき2人の間には、どんな感情が……



マリー

(フィニー王家王女/1267~?)

ギュースターウとソフィーが王宮を出る直前に生まれた王女。第2王子のフィリップとともに、父の手で育てられる。

戦略

「陣形」を強化した
新システムが
より緻密で高度な戦略を
可能にした!



少年期のイメー
ジイラスト。こん
なふうには、冒険に
明け暮れたのか。

新要素、
新システムが
次々と登場

『サガフロⅡ』 戦闘システム 続報!!

「ロマサガ」シリーズで好評を博した「陣形」の流れを組む、新たな戦略的要素「ロール」の自在に連携を組み立てられる、洗練された連携システム。これまで秘密にされていた、これら「サガフロⅡ」の進化した戦闘システムが、ついにそのヴェールを脱いだ! 「アニメ」や「ツール」といった、特徴的な世界設定を反映したステータスの要素はもちろん、さらに楽しく、奥深くパワーアップした戦闘システムを徹底チェック!! ストーリーと戦闘の両面に深く関わる可能性を秘めた、初公開の「QUELL」の設定も見逃せないぞ!!

▼陣形が、作戦で戦いを有利に運ぶ戦闘性、と連携を組み立てる楽しみがアップ! 高度なバトルを堪能できる!!



ロール

役割分担で思いのままの作戦を実行できる

フォーメーションを組み立て、味方全体の戦術方針を決められた「ロマサガ」シリーズの「陣形」、「ロール」はそれを改良、進化させたシステムで、攻撃重視や回復といったロール(役割)を、味方のそれぞれに自由に設定することができ、これによって、プレイヤーの意志を反映させた、より緻密な作戦が計画、実行できるのだ!



作戦会議中

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

連携

多彩な連携を組み立てられる攻撃順番設定

前作では連携を組み立てるとき、まずは味方の行動順を決める必要があった。しかし見えた原画も、キャラの美早さが「上がる」に定量化して、連携の組み立てはなかなかうまくいかないのが実状だった。そこで「サガフロⅡ」では、味方の攻撃順番をプレイヤーが設定できる新システムを採用! 技の組み合わせや順番のパターンを自由に試せるようになり、連携を組み立てやすくなったのだ。ただし、敵の攻撃に割り込まれると、順番が途切れてしまうぞ。



おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう



おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

おれは回復に専念しよう

おれは攻撃に専念しよう

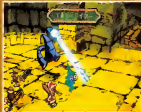
成功!

(戦闘技能)

前作とは微妙に意味が異なる
様々なパラメータ
初公開のステータス画面と併せて
その内容を解説!

基本 パラメータ

▼HP、J.P.、WPの位置づけは前作と同じ。今回、L.P.には「最後の気力」という意味もある。



装備



装備欄には武器を2つ、防具を4つ装備できる。今回は戦闘以外の武器、防具にはそれぞれ設定されている、石や木などで作られた装備品は消耗するの注意

基本パラメータは前作と同じく、HP、LP、WP、JPの4種類。その中で、LPには新たに2つの用途が追加された。1つ目は、WP、JPが底を突いて技や術が使えなくなったときに補充する用途。そして2つ目は、戦闘が始まる直前にHPが減っているキャラがいたら、本人のLPを1つ使って完全回復する用途だ。

武器・術の スキル

「サガフロ」では、「ロマサガ」シリーズのスキルシステムが復活。武器には系統ごと、術には属

武器や術を使い込むと、必殺技や新たな術をひらくことも。

<p>キュスターヴ</p> <p>50/196 12/12 44/44 0/0 222</p>	<p>武器のスキル</p> <p>02 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00</p>
<p>防具のスキル</p> <p>武器、盾を装備できます</p> <p>Armor</p> <p>鎧の肉当て 毛皮のブーツ</p> <p>00 00 00</p>	<p>術のスキル</p> <p>木刀 木槌 騎士の盾 騎士の弓</p> <p>50 50 00 50</p>

戦闘中に装備品が壊れると大ピンチに。耐久度のチェックは忘れな

が。また、武器には系統ごとに有効な射撃が設定された。体術は近距離、銃や弓は中距離、魔法は長距離、弓は超長距離にいる敵に対して最大のダメージを与えられるぞ。

性ごとにレベルが設定されていて、使うごとにレベルが上がっていく。スキルは合計12種類。左半分の8つが武器のスキル、右半分の4つが術のスキルだ。術のスキルには少し特殊なものもある。



武器・防具の ストック

このスペースには、パーティがストックしている装備品の一覧が表示される。新製の装備品を身につけられるのは、キュスターヴのように術の力を持たない者たちだけと思われる。なので、術の力を持つキャラが仲間にいるときは、武器や防具がいつ壊れても困らないように、装備品のストックを用意しておく必要がある。一般的に使われている装備品は、50%の確率で壊れる。

▲モンスターから奪うことで入手できない、強力な装備品も存在するらしい……

QUELL (クヴェル)

「ツール(道具)」の原型になった古代文明の遺産

万物に魂をアニマの力を南の力に変換し、行使するための媒体として人々の生活に定着している「道具(ツール)」と呼ばれる先行文明の遺産を原型に作られた。クヴェルには、火を燃やすクヴェル、土を掘るクヴェルなど豊富な種類があっ

たが、実際には使用法のわからないものが大半を占めていたという。その性能は、道具の比較にならないほど強大で、権力を握る手段に使われた時代もあったようだ。現在もなお、ティガーと呼ばれる人々がクヴェルを求めて遺跡を発掘しているが、見つけ出すにはかなりの困難が伴う。



▲こうしたイベントも、キュスターヴに隠れているのだから、クヴェルに近づくと、気にはなるが……

デビルサマナー

ソウル ハッカーズ

闇の饗宴が始まる...

デビルサマナー ソウルハッカーズ

3月予定
Fami

▶販売予定 ▶プレイス
MC(プレイステーション)

初公開となるPS版の画面写真と共に、『ソウルハッカーズ』の魅力に迫る!

SSユーザーに熱い支持を受けた、ファン待望の「真・女神転生」シリーズ最新作がついにPSに登場! 今回はいち早く入手した開発中のPS版画面写真を使って、作品の持つ独特の魅力に触れていこう。もちろん、気になるPSオリジナル要素も要チェックだ!!



▲画面に定評のあるグラフィックは、さらにクリティカルに描きこまれている。このゲームは、SS版で数多くのRPGファンを魅了した、「真・女神転生」シリーズ最新作の移植タイトルだ。学園モノをイメージした「ベルソナ」とは趣が異なり、今回は電脳社会が生み出したネットワークの危うさがテーマになっている。雰囲気もグッとスタイリッシュに生まれ変わって、新システムを多数採用。開発者をしてシリーズの最大敵と言わせた本作は、ファンならずとも目が離せない期待の1本になるだろう。

STORY CHECK

～プロローグ～

主人公と誰かパラダイムXのアクセス権をハッキングするところから物語は始まる。スプーキーズの本拠地でパラダイムXを楽しむ2人は、突如まばゆい光に襲われ意識を失ってしまう。この際、主人公は「レッドマン」と名乗る謎の人物に襲われ、他人の人生を盗



▲主人公は、市内のクイーンズからハッキングを始める。

体験する謎の痕「ビジョングエスト」を体験。クエストの中で主人公は、ウラベというデビルサマナーとなり凄絶な最期を迎える。こうして目を覚ました主人公は、妙な経験からウラベが持っていた謎型コンピュータ「ガンブ」の封印を解き、謎の悪魔メニッサをこの世に解き放してしまうのだった……。



▲主人公は、ウラベの人生を通じて未知の世界を知ってしまう。

デビルサマナーとは?

その名の通り、悪魔を呼び出して使役するという希有な能力を持った人々のこと。彼らは、古の昔より歴史の影で人間社会に密をなしてきた闇の召喚師「ダークサマナー」と戦い続けている。



▲悪魔を呼び出す能力を持つ「サマナー」の姿。

主人公

ハッカーグループ「スプーキーズ」のメンバー。天海市で起きた奇妙な事件をきっかけに、デビルサマナーとしての能力を得る。

『ソウル

スプークス キャラクター プロフィール

桜井がネットを介して作ったハッカーグループ。主人公を含め、興味本位でハッキングを繰り返してきた面々が集まり、グループとして行動するようになった。



スプークスのリーダーで、自他共に認める天才ハッカー。眠たげな外見からは想像できない程の切れ者。

桜井 陽子



メンバーの紅一点で、主人公の幼なじみ。父子家庭という辛い目から、必要以上にしっかり者を演じる。

遠野 瞳



ネミッサ

永い間電脳空間に閉じ込められていた謎の意識。主人公との出会いをきっかけに覚醒して、近くいた者に憑依してしまふ。



追 真悟

明るくて好奇心旺盛、暗号解読を得意とする武器マニア。彼のコレクションは思わぬところで活躍する。



北川 潤之介

外見は個性的だが根は真面目な好青年。ある誤解から父親との間に溝が生じてハッキングに落ちる。

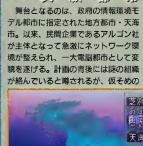


芳賀 佑一

人なつこくて幼い、マスコミ的な存在。能力は高いが知識不足のため、妙な失敗をやらがす。

WORLD CHECK

～ 実 験 都 市 、 天 海 市 ～



天海市 全国

興台となるのは、政府の情報環境モデル都市に指定された地方都市・天海市。以来、民間企業であるアルゴン社が主体となって急速にネットワーク環境が整えられ、一大電脳都市として変貌を遂げる。計画の背後には謎の組織が続いていると噂されるが、假そのめ



▲「あかね台」を皮切りに、5つの小MAPが物語の流れにしたがって登場する。
▶MAP内は自由に移動可能で、ポイントとなる地点は名前付きで表示される。

現実世界に迫る仮想世界パラタイムX

天海市の情報ネットワークの一端として開発され、限定公開されている仮想都市。景観はノスタルジックだが、公共サービスからショッピング、アミューズメント施設に至るまで、現実の都市とほとんど同じ機能を備えている。



◀パラタイムXの中は一種の3Dダンジョンになっている。



この星にはウラの顔がある……



興台となる天海市は、ショッピングモール、一見無実味を知る一部の客に逢に見える店も。サマナー相まざまな表情を隠せ手には武器や防具など「もうる。その一例が天海市近郊の「1つの商店」を用意している。

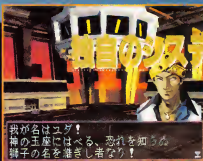
▲地上に存在するホタルの像、そのほかには特別に用意された「1つの商店」を用意している。

ハッカーズ』の世界を徹底検証!

Go Go RPG

デジタルサファリー ソフトハウス

自分のシステムを知るための8つのキーワード!



我が名はユダ!
神の玉座にはべる、恐れを知る
獅子の名を盗きし者なり!

この「ソウルハッカーズ」は、同シリーズの「ペルソナ」と比べると、悪魔召喚や合体など、戦闘シーンを中心にかなり異なる特徴を持っている。ここでは本作のシステムを象徴する8つのキーワードをピックアップして説明していこう。



▲悪魔の属性や能力は、非対称な「ロマン・エン」で表示される。

I 会話

出会うアクマは仲魔が敵か?



▲悪魔は合戦すれば仲魔に仲間に加わり、ともに戦う貴重な戦力となる。

「真・女神転生」に登場する個性的な悪魔たちをさらに印象深くしているのが、彼らとの会話だろう。登場する悪魔たちは、「女性」や「幼児」「老人」などさまざまなタイプがいる。プレイヤーはこれらの性格を見抜いて会話の選択技を選んで仲魔に誘ったり、戦闘を回避したりと微妙な駆け引きが楽しめるのだ。ガンブ&インストールソフトの登場で、どのような悪魔とも会話ができるようになっていくのも見逃さないぞ!

II 戦闘

仲魔と魔法が勝利のカギ!



▲仲魔を召喚していないと、ネミッサと2人でかなりの三戦を強いられる。

戦闘シーンでは、前衛3人、後衛3人の計6人まで参加できる。主人公とネミッサは常に参戦するため、召喚できる仲魔は実質4体まで。プレイヤーは、召喚した仲魔たちに指示を出すことで戦いを有利にすすめていく(悪魔の忠誠度が低いと……?)。ちなみに、ネミッサと仲魔たちは、剣と銃器しか使えない主人公と異なり強力な魔法が使えらる。戦いの勝敗は、仲魔の能力にかかっていると書っても過言ではないのだ。

III 召喚

契約を結びし悪魔を呼び覚ます……



▲どのような状態の仲魔にどういう指示を与えるかで、彼らの忠誠度が変化する。

契約を結んだ悪魔は、召喚儀式を簡略化したプログラムによって移動中でも戦闘中でも召喚できる。このゲームにおける召喚は「ペルソナ」のように憑依するモノではなく、実体として具現化するという点が大きな特徴だ。また、シリーズ共通のお約束だが、召喚にはMAGと呼ばれる生体エネルギーを消費する。さらに、こちらの世界で行動している間は常に微量のMAGを消費するたため、MAG管理が重要なポイントとなる。

IV ガンブ

サマナーの必須アイテム



▲市内には、ソフトのインストールが行えるターミナルが数多く設置されている。

スーパーキーが返のルートで入手した銃型のコンピュータで、サマナー必携のアイテム「COMP」の一種。これに決まった外見はなく、乗客や傘などさまざまな形のモノが登場する。ガンブには悪魔召喚以外にも、活動期にある危険な悪魔と会話できたり、ダンジョンMAPを自動生成したりといった便利な機能が用意されている。これらの機能はソフトという形で供給され、空き容量の許す限り好みの機能を付加できるのだ。

要チェック PS 新要素

第一報でお伝えしたPSオリジナル要素の全貌が徐々に見え始めた。今回は最新の画面写真と共に、オリジナル要素の詳細を追ってみよう。



ポケットステーションに対応!!

前回のインタビューでも話題に上がったが、ポケットステーションに対応した要素が正式に公開された。気になる内容は「悪魔の体の再構成」だ! 既存の悪魔を再構成して新たな悪魔に生まれ変わる。プレイヤーは食事や睡眠など体の世話をする事で能力が強化。ゲーム本編にデータ転送すると成体に変化して、パーティの新たな戦力となるのだ。

▲「真・女神転生」シリーズは、悪魔の誘惑が醍醐味となるかも!



ダイジェストモード搭載!

このモードは、壮大なストーリーが紡がれるRPGにおいては非常に便利な機能だ。このモードを使えば、既に発生させたイベントについても好きなときに再プレイできる。これで、ゲームをプレイしても楽しめる。



▲うっかちムービーをキャンセルしても大丈夫だ。

冒険が望ましい場合でも、スムーズに遊び始めることができるのだ。

V どんな属性でも仲魔にできる!? 悪魔

ゲームに登場する悪魔は、天使や鬼神から、珍獣に至るまで実に40以上もの種族(?)がいる。また、悪魔たちにはそれぞれロウ、ニュートラル、カオス、ライト、ダークという5つの属性が決まっている。これは悪魔の性質を反映したモノで、神に近い存在はロウ+ライトといった組み合わせで表示される。ちなみに本作では、今まで仲魔にできなかった邪悪な悪魔も仲魔に加えられるのだ。



★ストーリー上のボス悪魔は、決して仲魔になることはない。
▼ブリクダでもお馴染みとなったジャックフロスト(ヒーホー)も限定!!



「育成」も「収集」がハマる!

「真・女神転生」シリーズの楽しみ方の1つに、本編クリア後の悪魔収集というモノがある。何しろこのゲームには稀様だけで40以上、個体にして約300体もの悪魔が登場する。しかも「ラビダス」といって、仲魔にした悪魔のデータを記録する「悪魔育成ソフト」まで用意されているため、収集家にとってはうれしい限り。また、育成合体という

特殊な合体を行えば、悪魔の能力を強化育成できるのだ! 本編の壮大なストーリーを堪能したあとは、収集品育成で「ソウルバスター」を味わい尽くせ



VI アクマ+アクマでさらなる力を 合体

このゲームでは3身合体を始め、悪魔を強化する御魂合体など特殊な合体が楽しめる。これらの合体には月齢が影響を及ぼし、特定の条件



の下で合体を行うと、今までに見たこともない種族が生まれるという。

▲時には、砂にノリの良い悪魔も登場(笑)

魂を持たない虚ろな人形...

ゲーム中には、「造魔」と呼ばれる人が生み出した人工の悪魔が登場する。これは主の命に絶対服従する忠実な部下で、もちろん悪魔合体に使うこともできるのだ。



▶東魔殿の主は、悪魔合体の研究者でもある。

VII 魔力を秘めた影を生み出す! 剣合体

合体システムの進化形となる「剣合体」。これは、無銘の刀と悪魔を融合して、かの者が持っていた魔力や能力を剣に宿らせる禁忌の技だ。



悪魔の宿る刃の威力はまさに最強!!
▲魔魔殿の地下に住む謎の刀工・村正



▲流の手にかけられ、無銘の刀も究極の魔剣へと姿を変え、

VIII 遙かなる記憶の旅 ビジョンクエスト

主人公は、謎の人物(動物?)レッドマンによってビジョンクエストに誘われる。ここでは善悪を問わず、さまざまな人物の過去を追体験する。この不思議な体験は、プレイヤーに何をもちたののだろうか?



▲旅の終わりが命の終焉を意味するかも……

謎のキャラクター「レッドマン」

動物の姿をしているものの、言葉話し主人公に接触をはかる「レッドマン」。彼は主人公とネミッサに何かを伝えようと、ビジョンクエストを通して語りかける。



▶レッドマンは主人公に何を望むのか?

ミニゲーム「カジノ」が登場!!

▶ブラッシュで軽く一触。賞品はお金! それとも……

「ペリウシ」ではかなりハマった人も多かったであろうミニゲーム「カジノ」の収録も決定したぞ。スロットやダイスゲーム。ボーカーなど、遊びの要素がいっぱい詰まっている。とくにボーカーは、ゲームに登場するキャラたちと勝負できるらしい。勝つとイイコトがあるかな?

▲これにもしかしてダブルアップチャンスか! 詳しくは攻略本を持つのだ!

6つの新ダンジョンを追加!!

旧作風に収録される新たなダンジョンは、キャンペーンでプレゼントされたモノ。全国でもごく一部のユーザーしか見ない、天付贈り物のダンジョンに挑戦して。

▲ダンジョンに響く謎の声の主は? 仕様、出現条件共に謎は深まるばかり。



ミス徳川学園コンテスト実施中!



南山あおい
【みなみやま あおい】
【高専部2年生】



金城かなれ
【きんぎょう かなれ】
【高専部2年生】



狸王山なるみ
【ぬきやま なるみ】
【高専部3年生】



大宮梨ちはや
【おみやぎ りちはや】
【高専部体育教師】



納屋優ふしみ
【なやぶし ふしみ】
【中等部2年生】



広小路にしき
【ひろみちにしき】
【中等部2年生】



陽舞いずみ
【ひるまい ずみ】
【高専部1年生】

柳美みずほ
【やなぎ みずほ】
【高専部2年生】

私たちの声が聴きたい人は〈ソナタテレホンサービス〉へ

(通話料以外の手料はかかりません)

私たちのプロフィールを知りたい人は〈ソナタホームページ〉へ

ミス徳川学園の投票もできます



3つの世界が
ひとつに交わる
超大型恋愛RPG



近未来のサイバー・スペース世界
「ソナタ」セック

ソナタ SonataTM

プレイステーション版 今冬発売予定

©T&E SOFT, Inc

あなたのお気に入りの女の子にご投票ください。
抽選ですてきなプレゼントをさしあげます。

特賞

Windows98/パソコン・東芝「ダイナブック SS3000」3名様
(ソナタオリジナル壁紙入り)

A賞: ソナタ「あおい」限定フィギュア3点セット 10名様

B賞: ソナタ特製テレカ8枚セット 50名様

C賞: ソナタ特製キャラコレカードセット 50名様



●応募方法: 官製はがきに以下の項目をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。

①住所 ②氏名 ③年齢 ④電話番号 ⑤所有ゲーム機 ⑥所有ゲームソフト数
⑦お気に入りの女の子の名前 ⑧気に入った女の子へのメッセージ

●応募先: 〒113-8689 本郷郵便局私書箱64号「ミス徳川学園コンテスト」事務局

●しめきり: 12月14日(月) 当日消印有効

当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※このコンテストに関するお問い合わせ: 052-773-7757

“ソナタ”がカードで先行発売。
キャラクターコレクションカード
“SONATA PREVIEW”

全コレクション99種類

好評発売中

標準価格400円(税別)

1パック10枚入り



T&E SOFT 提供ラジオ番組

「かざりけ喜久子の

さしすせSonata」

10月9日(金)
よりオンエア

文化放送 毎週金曜日 24:00~24:30
東海ラジオ 毎週金曜日 24:30~25:00
朝日放送 毎週金曜日 25:10~25:40
パーソナリティ: 井上喜久子・山本麻里実

NTT

03-5280-5722

日本テレコム コアロジスティクス

0088-27-5722

<http://www.sonata.ne.jp>

ソナタのゲーム情報も満載!
アクセス、待ってます。



当社は他社が著作権を有するソフトウェアの複製行為および盗用(シフト)や、
中絶販売についてこれを一概許可していません。
このマークは 貴社のゲームソフトの中絶販売を促すためのマークです。

「セ」マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社ティ・アンド・イー・ソフト

〒405-0042 愛知県名古屋市中区10番地 オールページ <http://www.tes.co.jp/>



Cybernetic EMPIRE

サイバネティック エンパイア



紀元前の謎の遺物……

国際的テロリスト集団……

国連カウンターテロチーム……

近未来を舞台に、ハードな3Dアクションが展開する。

男女、2人の主人公がシーンによって交代するキャラクターチェンジを採用し、1つのストーリーを多面的に楽しむことを実現。多彩なシーン構成に加え、武器や弾薬をその場で調達するという緊張感、謎解きの爽快感がプレイするものを虜にする。

1999年春、「サイバネティック エンパイア」がプレイステーションに新風を巻き起こす。

予兆。



U.N.S.K.

Coming Soon

制作 / **WOLFTEAM** 発売 /



株式会社日本テレネット

〒170-0004 東京都豊島区北大塚 2-10-6
9セントラルビル TEL. (03)5334-5501

©1999 WOLFTEAM / TELNET JAPAN 1999

※本ソフトはPlayStation 2専用ソフトです。

Pioneer

Joyeux

NOT DIGITAL

NOËL

GAME NOW ON SALE



NOËL ~the Best
SLPS-91043~4 ¥2,800 (RENT)



NOËL La neige
SLPS-01193~5 ¥6,800 (RENT)



NOËL La neige Special
SLPS-01515 ¥3,800 (RENT)

and "PlayStation" are trademarks
of Sony Computer Entertainment Inc.
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
"PlayStation" is a trademark of Sony Computer
Entertainment Inc.



SEGA SATURN 及び SEGA
の商標及び エンタープライズは商標であり、
SEGA SATURN 及び SEGA 以外の名称、
ソニーのロゴを許すものとして使用してはならないものとします。

PC
NOW
ON SALE



**ノエル タスカランチャー
～代歩のワンダーメニュー～**
Win95/98 Mac OS PRW-1015 ¥6,800 (税別)



**ノエル タスカランチャー
～千紗都だよ～**
Win95/98 PRW-1021 ¥6,800 (税別)



**Voice NOël
～清水代歩～**
Win95/98/NT4.0/98 PRW-1024 ¥6,800 (税別)



**Voice NOël
～門倉千紗都～キャラクターデータ**
Win95/98/NT4.0/98 PRW-1025 ¥3,400 (税別)

CD
NOW
ON SALE



明日の記憶
PCA-1113 ¥2,913 (税別)



NOël3 La neige Rendez-Vous
PCW-5001 ¥2,730 (税別)



NOël3 カレンダー '99
B2サイズ ¥2,000 (税別) エポック社



NOël3 トレーディングカード
890枚 1パック10枚入り ¥300 (税別) エポック社



NOël3
F-22206G ¥6,900 (税別)

NOW ON SALE

991.14 ON SALE



ペルソナから2年、新たなメガテンが プレイステーションに登場!

'99年3月発売予定 標準価格、予価
¥6,800 (税抜)



■プレイステーション専用ソフト ■RPG(1人用) ■PocketStation / メモリーカード対応



ATLUS
株式会社アトラス

<http://www.atlus.co.jp/>

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356 (毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝祭日は除きます。)

アトラス・FAXステーション ファンキーネット 03-3268-0753 (ボックスナンバー7777) ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。

©ATLUS 1997 "S"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



恋と冒険の世界へ旅立ち!!

今をときめく2大人気ブランド、
アトラスとレッドカンパニーの共同制作で贈る
注目のファンタジーRPG『サウザンドアームズ』。
発売直前の今号では、
その魅力あふれるゲーム内容を徹底解説!!



サウザンドアームズ

◆アトラス ◆RPG ◆12月17日
◆¥5,800 (CD2枚組) ◆MC (1ブロック)

サウザンドアームズ

— Thousand Arms —

『サウザンドアームズ』の 4つの魅力をチェック!

VISUAL

このゲームでは、2Dのキャラクターと、3Dポリゴンの背景を採用している。この組み合わせによって、キャラクターが生き生きと動き出し、世界観をよりリアルに感じられる。魅力的な映像が生まれるのだ。

2Dキャラと3Dの背景が
融合した新斬な映像表現



▶ イベントシーンでは、立体感のあるCQの背景をバックに、表情豊かなキャラクターがなめらかに動くのだ。

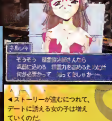


▶ 映画調の良質な演出とスクリーンで展開するムービーが、ストーリーを太く引き上げられる!

GIRLS

魅力的な女の子が相手の
華やかな恋愛要素

「サウザンド」には、なんでも、女の子とデートして「よろしく度(愛嬌度)」を高めるという恋愛要素もあるのだ。戦闘を助ける「マイスターシステム」と世界観に關係するこの要素については、のちほど詳しく解説するぞ!

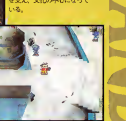


▶ ストーリーが進むにつれて、デートに誘える女の子は増えていくのだ。

WORLD

精霊と機械—— 2つの
力が息づく奥深い世界観

機械と精霊という2つの力が息づく世界。そんなファンタジックな世界観も「サウザンド」の魅力の1つだ。土地や国、街ごとの文化も細かく設定されていて、新たな街を拓けるたびに、新鮮な感動と驚きがある。



BATTLE

演出と戦略性を兼ね備えた
アニメーションバトル

▶ フォード快しと称するキャラのアクションは、思わず息を呑む大迫力だ!



▶ 4コマ漫画調の大半なリアルタイム制や、前衛・後衛の配置自由による戦略性など、戦略的要素が盛りだくさん!

冒険PGの事ともいうべき戦略的システムには、2Dと3Dの映像表現の魅力と、リアルタイムバトルの緊張感を1つにした「アニメーションバトル」システムを採用! 深い戦略性と簡単な演出を同時に楽しむことができるのだ!

CHARACTER FILE 1

マイス・
トライアンフ
(CV: 山口 勝平)

地方貴族にして精霊鍛冶師の名門、トライアンフ家の跡取り息子。自分が正しいと思ったらまっすぐに突き進む強い意志の持ち主で、責任感も人一倍強い。ちょっぴり(?) 数少ない一面も持つ、本作の主人公だ。

女の子が大好きな
正義感あふれる精霊鍛冶師



3D・CGと2Dアニメーションが1つに!

ビジュアル

3D・CGと2Dアニメーションを組み合わせた「サウザンドアームズ」の映像表現は斬新かつダイナミック! 3Dボリゴンのリアルな背景の上でアニメーションのキャラクターがさまざまな動きを見せるイベントシーンは、プレイヤーを飽きさ

せない。また、豪華な場面で挿入されるムービーシーンも、思わず見とれてしまうほどのハイクオリティで迫ってくるのだ。ここでは、そんな斬新な映像表現にスポットを当て、その魅力を紹介していくぞ!

EVENT 臨場感バツグンのイベントシーン

イベントが入る場面では、視点が一瞬で回転して、キャラクターがアップに。フィールド画面からイベントシーンへとスムーズに移行するのだ。キャラクターの表情や動きが滑らかなアニメーションで表現されるぞ。



▲▼フォード・ビュのフィールド画面からスムーズに視点が移動し、一瞬でキャラクターがアップになる。



▲画面が狭くなって、キャラクターの立ち位置や背景のグラフィックは同じ。この工夫が臨場感を醸成しているのだ。



ミス

▶A とりあすおれとお客のみに行くぞここでじっくり考えようよ
B ジックとしらよう

キャラクターの表情はとて豊かなのだ!

「サウザンド」のビジュアル的な魅力は、3D・CGや2Dアニメーションだけにとどまらない。ゲームに登場するキャラクターたちがフィールド画面で見せてくれる、豊かな表情や動きも注目すべきポイントだ! キャラクターの性格、特徴を反映した表情とアクションは、驚くほど多彩。キャラクターの心情をリアルに表現するこれらの表情のおかげで、フィールド画面でのセリフのやりとりも、味わい深い、楽しいものになっているぞ。



アニメーションバトルの演出も必見!

「サウザンド」の特徴的な映像表現は、アニメーションバトルの演出にもバツグンに生かされているぞ! フィールド狭しと活躍するキャラクターたち、必殺技などが炸裂する瞬間の派手な演出。飽きなく飛び出す迫力のシーンが、バトルを盛り上げる!!



▲結晶球・アクオーンの登場シーン。上昇する視点に驚かされるぞ。
▲敵の必殺技をくらって倒った時にミスたち! 派手な演出だ!!

CHARACTER FILE 2

ソディナ・ドーンフリード

(CV:川上 とも子)

誰にももめるくはするわけでもない優しいと、平然とくじけぬ強さを持つ本作のヒロイン。過去の死を遂げた兄の意志を継ぎ、光の戦艦遊船の酒を歩むマイスを常から支える健気な女の子だ。

兄の遺志を継ぎ
マイスを優しく見守る少女



新感覚の映像表現がストーリーを巧みに演出!

MOVIE 驚愕のハイクオリティムービー

▶ 冒険の冒険ハンターの登場シーン。新感覚のスピードと迫力ある映像表現が目を引き、心をとらへる。



イベントシーンとは対照的に、ムービーは3D・CGを前面に押し出した超リアルな映像で構成されている。ストーリーの山場には、ここで紹介して



◀ 冒険の冒険ハンターの登場シーン。新感覚のスピードと迫力ある映像表現が目を引き、心をとらへる。



◀ 物語の山場。格闘力を発揮し、押し寄せるディナーズの魔軍に向かって、一歩に突進する!! このあと、ひと筋の光と化した格闘力の正体が、最終決戦を告げる。このシーンはデューアルショットでプレイしていると、感動の演出によって、より深い臨場感が味わえる。

いる画面写真のような、現実の映像さながらの立体感と質感を伴った迫力のムービーが導入されるぞ! 3D・CGと2Dアニメーションを融合させることで可能になった脅威の映像表現が、場面の雰囲気にもマッチしたBGMとともに、ハイライトシーンを思いっきり盛り上げてくれるのだ!!

◀ ランダーズの精密射撃シーン。敵艦が巨大な精度で攻撃する。



超美麗オープニングムービーに注目!!

物語のプロローグが終わると、20+30の映像表現をフルに活用した、美しいオープニングムービー

ビーが流れる。印象的なシーンの数々が、プレイヤーを「サウザンド」の世界へ誘うのだ。



CHARACTER FILE 3

ムーザ・グリフォード

(CV: 松本 保典)

いつか、英雄になる! その志を胸に騎士の道をひた走る。熱いハートを持つ男、マイスにとっては兄弟分といえる存在で、良き理解者でもある。マイスとは逆に女性に弱く、女の手が近くには驚くだけで硬直してしまう。

義に厚くハートも熱い
頼れる兄貴分



DATE EVENT

"想い"を込めて武器を鍛える!

デートイベント

女の子とのデートを楽しんで「よろしく度」を上げるデートイベントと、ミスに向けられる女の子の「想い」を込めて、武器を鍛えるマイスターシステム。このページでは、密接に関連しているこの2つのシステムについて詳しく解説していこう。女の子の想いを武器に込めるには、まず精霊館治郎であるミスが女の子と仲良くなって、「よろしく度」を上げる必要がある。それにはデートイベントをこなすのが、一番効果的なのだ。

STEP 1 女神像でデートをセッティング

町にある女神像に話しかけると、女の子とのデートをセッティングできる。女神像はすべての町に設置されている。簡易マップを見れば位置の確認も可能だ（赤い点で表示されている）。



女神像の場所を確認
※町に無い場合は、まず「ミニゲーム」をプレイ

STEP 2 相手の女の子を選択

女神像に話しかけたら、次はデートに誘う女の子を選び、女の子をデートに誘うにはMP（マイスターポイント）を消費する必要がある。仲良くなるほど、誘うために必要なMPは多くなる。



「ミニゲーム」をプレイ
した回数に応じて必要MP

STEP 3 デートスポットを探そう

女の子を選べば、ミスの後ろに女の子のグラフィックが表示される。この状態でデートスポットに移動すると「ここでデートしますか?」と聞かれ、「はい」を選ぶとデートイベントが始まる。



「ここでデートしますか?」
「はい」を選ぶとデートイベントが始まる



「ここでデートしますか?」
「はい」を選ぶとデートイベントが始まる



「ここでデートしますか?」
「はい」を選ぶとデートイベントが始まる

「ここでデートしますか?」
「はい」を選ぶとデートイベントが始まる

「ここでデートしますか?」
「はい」を選ぶとデートイベントが始まる

「ここでデートしますか?」
「はい」を選ぶとデートイベントが始まる

「ここでデートしますか?」
「はい」を選ぶとデートイベントが始まる

「ここでデートしますか?」
「はい」を選ぶとデートイベントが始まる

「ここでデートしますか?」
「はい」を選ぶとデートイベントが始まる

STEP 1.5 プレゼントやミニゲームも

女神像ではデートのセッティングのほかにも、女の子にプレゼントを贈ったり、ミニゲームで遊んだ

りといった選択もできる。どちらもデートと同じように、「よろしく度」を上げられるのだ。

プレゼント

女の子にプレゼントを贈ることで、デートイベントよりも楽に「よろしく度」を上げられる。ただし、プレゼントは町のショップで買う必要がある。そのお金がかかるぞ。プレゼントの好みは、女の子によって異なる。



プレゼントの好みは、女の子によって異なる

ミニゲーム

ウィナなら「ハンマーストライクス」、ソフィナなら「クッキングパンジー」というように、それぞれの女の子に用意されたミニゲームをプレイする。ミニゲームで良い成績を上げれば、「よろしく度」がアップ!



ミニゲームの成績を上げれば、「よろしく度」がアップ!

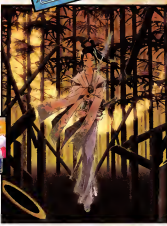


CHARACTER FILE 5

ソウシ・マホロバ (CV: 三木 眞一郎)

女性的な美しさを持つ、ワノ国出身のサムライ。病弱な体質と持ち前の美貌で女性の向性本能をくすぐり、浮世を流しては活色事蹟だ。しかし、戦いの中では、超えられた技で敵を葬る冷酷なサムライになる。

端麗にして冷徹
鋭い技を使う美貌のサムライ



マイスターシステムとデートイベントを解説!

STEP 4

会話を重ねてデートを盛り上げるのだ

デートイベントでは、女の子からの質問に対して喜ばれそうな返事を返しながら、うまく会話を盛り上げ



STEP 5

デートで「よろしく度」UP!

デートがうまくいくと、女の子の「よろしく度」がアップ。この調子でデートを繰り返して、ばっちりハートをつかむのだ。



STEP 6

武器を鍛えるマイスターシステム

「よろしく度」が十分に上がった
ら、いよいよマイスターシステム
で武器を鍛えるときだ。「サウザン
ド」では、レベルアップ以外で戦
闘の能力を高めるには武器を鍛え
るしかない。また、必殺技や魔法
も武器を鍛えることでのみ習得で
きるのだ。

最初に、誰の想いを込めて武器を鍛えるかを決める。想いを込める女の子によって、武器に宿る属性や習得できる魔法などが異なるので、慎重に選ぶ必要がある。



鍛える 武器 を選択

次に、陣の武器を鍛えるかを選択。武器を鍛えるのにもMPが必要なので、女の子とのデートでMPを使いすぎていると、ここにきて困ることになる。計画性も大事だ。



登の
共同作業
開始!

鍛える武器を決めたら、マイスと女の子が作業を開始。武器のレベルの上限は、持ち主のレベルと同数。持ち主のレベルが高いと、それだけ武器も強く鍛えることができる。



武器が
パワー
アップ!

鍛えられた武器は、攻撃力と防御力がレベルに応じてアップする。そして、武器がパワーアップすると、持ち主は新たな必殺技や魔法を習得することができるのだ。



CHARACTER FILE 6

カイリーン・
ネルフェ

(CV:渡辺 久美子)

南方の国、シャラン出身の女の子。好奇心旺盛で、興味を引かれたらどんなことにも首を突っ込みたがる。自分の立場が悪くなると、笑ってごまかすか、その場から逃げ出すといったかさも確かなっている。



南方出身で明るく活発
好奇心旺盛な少女



冒険の途中で出会う登場人物たち!

ニューフェイス

マイス一行を煙に巻くコソ泥から、老いてます
ます盛んな助平じいさんまで、「サウザンド」のスト
ーリーに彩りを添えるサブキャラクターは、い

ずれ劣らぬ個性派ぞろい。ここではマイスたちの族にさまざまな形がかかわってくる、個性豊かなサブキャラクターたちをピックアップだ！
彼らの活躍にも乞うご期待だぞ！！

神出鬼没! 愛の探求者

バンディガー

「愛の探求者」を自称する、神出鬼没のおかしなコソ泥。マリオンの「A1トラップ発生装置」を盗み、工場に立てこもる。



パルマ・エスターテ


海賊島、ラングードの動力炉を制御する、5人の巫女の1人。実は彼女とデートをする方法があるらしいのだが…。



ソウシの剣の師匠

カノウハ

ワノ国に広く名の知れた刀鍛冶で、ソウシに剣術の師匠でもある。マイスの祖父とも面識がある。この歳になって、なお色の道を極めんとする、熱金入りの助手だ。



ラバンティス

南方の国、シャランに突然現れた、得て
のしれない男。この画で何かをたくらんで
いるのは間違
いないようだ。
シャランとい
えば、カイリ
ーの敵国だ
が……



CHARACTER FILE

ネルシヤ・
スタイラス

(CV:横山 智佐)

習得技術を学ぶために、世界各地を巡り歩いているド
レスマスター。身に着けた衣装によって性格が変変す
る多変人格者だが、普段はやばったい顔と眼鏡を身に
着けている。「でしゅー」が口癖。



かわいいドレスマイスターは
衣装に着られる多重人格者



GIRLS

デートもOKの女性キャラを一挙公開!

ガールズ

「サウザンド」にはなんと、仲間になる4人の女性キャラクター以外にも、デートが可能な女の子がいることが判明。ここで紹介するマリオン、キョウカ、ミルの3人が、新たに公開されたデートイベントの

対象キャラクターたちだ。もちろん、彼女たちにも「よろしく度」が設定されていて、嫉妬になれれば一瞬に武器を鍛えることができる。デートが可能な女の子は、ほかにもいろいろいるぞ。

悪るべし、マリオンの罠

「A1トラップ発生装置」を盗まれ、自分が仕掛けたトラップを利用してしまおうマリオン。その威力が、さすがのマイスもタジタジなのだ。



「マイスと結び出すアウロアが、マイスとらねるぞう!」

天才機械鍛冶師

マリオン・シュモック

カエル(?)の衣装と個性的な言葉使いが特徴の少女。こう見えても一流の機械鍛冶師で、機械に関する知識で右に出る者はいない。「A1トラップ発生装置」をバンディガーに盗まれ、マイスたちに協力を求めてくる。



「命を懸けて取り戻すため、一行はマリオンに協力するぞ」



しっかり者のソウシの妹

キョウカ・マホロバ

病に侵されているソウシの身を案じる一方で、すぐに女性に手を出す兄をいさめる、しっかり者の妹。素浪人にからまれていたころをマイスたちに救われ、ソウシを助けるために行動を共にする。

「あつてくれたるで、あつてくれたるで」



カントに住む美少女

ミル・ウィンド

カントの街で平和に暮らしていたが、「黒い軍団」の襲撃によって焼き出されてしまう美少女。プロローグの回想シーンにも登場する。どこかで生きのびているらしいが、再会できるのはいつだろうか?

「4カントを脱出後は行方不明のミル。どこで会えるぞ」



CHARACTER FILE 8

ダーク・マイスター

(CV:森川 智之)

強い剣を打つことのみに興味が、希望ティアノーバに与える闇の暗黒鍛冶師。その正体は、かつてジャーベールを倒していたマイスの兄弟子、シュミットだ。バルトナーのジェノムを従え、マイスたちの敵に立ち上がる。

暗黒の力を求めた 闇の精霊鍛冶師



光あふれる世界で冒険の旅が始まる!

ストーリー



グレイ・グラップル

ランゴードの族長にして、ウィナの3人、マイスたちの強い影響力。

悲しみと別れ...

喜びがあれば悲しみ、出会いがあれば別れがある…。ときにはマイスたちが、つらいシーンに直面すること。彼らが悲しみや痛みを乗り越えて、成長していく姿にも注目だ。



この『サザン・アームズ』では、精霊説話師のマイスを主人公に、恋と冒険をテーマにした壮大な物語が語られる。ボイズビーの町でヒロインのソディナと出会ったマイスは、精霊説話師の技術を受け取った彼女の兄、ジャービルの死をきっかけに、広大な世界へと旅立つことに。そんなマイスの旅は、いつしか「世界を守る」という大きな目的を持つのだ。ここではマイスを持ち受けるさまざまな出来事にスポットを当てつつ、ユニークなストーリーの魅力に迫るぞ。



そうだったのか
オレは…ランゴードの族長
グレイ・グラップルだ



ソディナ…マイスを助けて…
マイス…ソディナを助けて…
お互い…お互い…お互い…

そして、恋...

あるときふたつを合わせ、またあるときは互い合いがら続く旅の中で、いつしか芽生える強い恋心。ハートをくすぐる恋愛模様を描いたイベントも、豊富に盛り込まれているぞ。



▲ソディナとともに旅立つマイスは、その旅の途中で自分自身を「旅」を見つける。それは世界を守る冒険と、新しい旅だ。



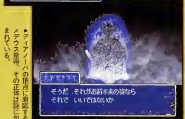
古代マイス…
旅の力と…旅の力と…
「ソディナ」の力と…
「ソディナ」の力と…
「ソディナ」の力と…
「ソディナ」の力と…

世界征服を狙う機械国家 帝国ディアノーバ

世界征服の野望をもつ、世界最強の機械国家。帝国ディアノーバ。この強大な国家に、マイスとソディナは向かわなければならない旅の道。主戦力の機械国家、帝国には精鋭部隊「五武王」と名の通り最強の「ダークマ



スター」という切り札も存在する。苦戦は必至だぞ!
4王武王の1人、ボルトの
活躍! 五武王はそれぞれ
が異なる戦闘能力を備えた、
強いエキスパートたちだ



ソディナ…マイスを助けて…
マイス…ソディナを助けて…
お互い…お互い…お互い…

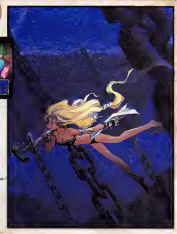
CHARACTER FILE 4

ウィナ・グラップル

(CV:岡本 麻弥)

何者にも勝れない、自由奔放な生き方を好む海賊の娘。真実の味いわりやすい性格で、言動はかから男勝り。しかし、ときおり女性らしい優しさもみられる。格闘に関しては、白黒共に認める海賊を倒す。

自由奔放!
おおらかな性格の海賊娘





TOSHIBA EMI

ロードモナークシリーズ最新作!

LORD
MONARCH

新・ガイア王国記

パズルのリアルタイムシミュレーションゲーム

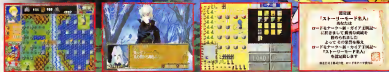
ロードモナーク～新・ガイア王国記～

君は制覇できるか?

全
100
面の新たな試練!★日本ファルコンの
ロードモナークスタッフによる
オリジナルマップ入り!

- 全てが新しい! 新シナリオ、新キャラクター登場!
- 自分でオリジナルマップが作れる! エディットモード搭載!
- クリアした成績で段位が取れる! 段位認定システム完備!

Falcom



開発
「ストーリーモード版」
制作
ロードモナーク～新・ガイア王国記～
に参画した開発者の名前
制作の協力
ロードモナーク～新・ガイア王国記～
ロードモナーク～新・ガイア王国記～
ロードモナーク～新・ガイア王国記～
ロードモナーク～新・ガイア王国記～

東芝EMI株式会社
エンタテインメントソフト事業本部
〒107-8510 東京都港区赤坂2-2-17
ユーザーサポートTel: 03-5512-8660
東芝EMIのホームページ: (To Make It!)
<http://www.toshiba-emi.co.jp>

1998年12月23日発売予定

価格¥5,800(税別)

SLPS 01728 JAN 498006953275

©1998 NIHON Falcom Co. ©1998 TOSHIBA-EMI LIMITED

「PS」マークおよび「Playstation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

激突バトルアクションゲーム!

Timeless Riding

価格¥5,800(税別)

SLPS 01784

JAN 498006953282

対応

同時発売予定!



PlayStation "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



玉物語

たまゆものがたり

好評発売中

標準価格 5,800円(税別) SLPS 01729

美術・近藤勝也／音楽・松前公高

■本誌のソフト画額は、発売時のものです。

小さな繭に
まゆ
祈りを込めて。



元氣株式会社
〒169-0072 東京都港区大田路3-4-12
和歌山店 093-251-1644
TEL 03-3200-3850 (ユーザーサポート)
ホームページ http://www.genki.co.jp



©1995 GENKI

電撃 PocketStation

1998 12 / 25

PocketStation

CHECK!!



これがポケステ三種の神器!

まずは上の写真に注目! 快適なポケステライフを送るためには、この3つのアイテムが重要なのだ。それぞれくわしく解説しよう。

1 電池 最初から付属している電池が消耗したら、自分で交換しなければならぬ。使用する電池はリチウムコイン電池(CR2032)が1個。キヨスクやコンビニなどでも売ってあり、価格は1個200~300円くらいだ。

2 精密ドライバー 電池を交換するときには必要なのがこの精密ドライバー(0.5mm、プラス)。ミニ四駆やメガネの手入れに使っている人も多いのでは? 模型店や金物屋などで手に入るの、できれば早めにゲットしておきたい。

3 ストラップ ポケステを持ち歩くときにはストラップがあると便利。中には、写真のようなものが1つ付属しているが、もちろん好みの腕時計ストラップなどを使うのもグッド。ロングタイプ(別売)も同時発売中。

発売直前!!

12/23

¥3,000

望みの発売日を間近に控えて、ますます期待の高まるポケットステーション。もちろん「電撃PocketStation」もノリノリの快進撃だ!! 今回は対応ソフト完全カタログといっしょに、気になる最新タイトルの情報も紹介するぞ!

発売前にこれだけは知っておきたい! ポケステQ&A

いよいよ発売直前のポケットステーション。そこで今回は、読者のみんなから寄せられた、ポケステに関する素朴な疑問を集めて、発売元のSCE! に聞いてみたぞ。しっかり予習して発売日に備えるのだ!

Q: ポケステの色は、どうしてホワイトとクリスタルの2色なんですか?

A: 持ち歩くことが多い製品なので、どんな色にも合うようにホワイトとクリスタルを選びました。ほかの色の発売については、現在検討中です。

Q: 予約しなくても買えますか?

A: 23日の発売に向けて、月産100万個のペースで大量生産中です。品不足にならないように努力していますが、念のため販売店でご確認ください。

Q: どこで作ってるんですか?

A: 国内と海外にある複数の工場で生産しています。

Q: コンビニでも買えますか?

A: 詳しいことはまだ決まっていませんが、近い将来、プレイステーションソフトの取扱店で販売を開始する予定です。

Q: 普通のメモリーカードの値下げの予定はありますか?

A: 今のところありません。

Q: 電池はどのくらい持ちますか?

A: 通常の使用で1カ月くらいですが、

使い方やソフトの内容によってまちまちです。遊ばないソフトや容量を大きくして遊ぶ場合は電力消費量も大きいようです。

Q: 電池を交換するとデータは消えちゃうんですか?

A: メモリーカードと同じフラッシュメモリを採用していますので、電池交換でデータが消えることはありません。

Q: 電源のオン/オフはどうやるんですか?

A: ポケステ本体に電源スイッチはありません。ボタンに触れないでると自動的に画面表示が消える仕組みになっています。ただしソフトによっては例外もあります。

Q: 今後のSCE! のソフトは全部ポケステ対応になるんですか?

A: 全部ではありませんが、ソフトの楽しさを広げるような活用法があれば、今後発売するソフトは、積極的にポケステ対応にしていきたいと思います。期待してください。

Get the PocketStation!!



「色はホワイトとクリスタルの2種類。どちらをどうするか、もう決めました。」

本体発売と同時に遊べる 12タイトルを徹底チェック!

ポケステへの対応が発表されている39タイトルのうち、発売日の12月23日にさっそく遊べるのはこの12タイトルだ。そこで発売直前特集として、この12本の内

容を一挙に紹介するぞ。発売中のももあるんで、すでにソフトを持っている人は、ポケステを買いただけで新しい世界が広がるのだ。ちょっと得した気分かも?

15 ブロックの使い方はキミしだい!

下のリストの「必要ブロック数」は、ポケステのデータをダウンロードするためのもの。ソフトによっては、ゲーム本編のセーブ領域を別に確保しなければならないので注意が必要だ。使わないデータはメモリーカードに移すなどして、ポケステの15ブロックをうまくやりくりしよう。



ポポローグ



話題のアニメチックRPG。物語の途中、ガバスの街で「はくれロ」に出会うことで、ポケステを使ったアイテム収集ができるようになるぞ。

必要ブロック数 一度データをダウンロードすれば、あとは見ているだけでアイテムが手に入る。ユニークなシステムなのだ。
■SCE ■発売中 ■¥5,800 ■RPG
■必要ブロック数: 6

進め!海賊



開拓の海洋冒険が楽しめる海賊SLGではポケステを使って子供の育成が楽しめる。役立たずな子分たちをほめたり叱ったりしながら、立派な海賊に鍛えよう!

必要ブロック数 役割たつぷりの子分たちが、ポケステ画面でメッセージ(チャット)を言い合える姿は必見ぞ!
■アートディンク ■発売中 ■¥5,800 ■SLG
■必要ブロック数: 3

玉蘭物語



独特の世界観が魅力の冒険RPG。データのセーブにポケステを使用しているときのみ、某所で入手できる「森のしるべ」が特殊なものに変化する仕掛けになっている。

必要ブロック数 ポケステを使ってゲームが楽しめるわけではないけど、すべての世界を巡るにはポケステが必要なのだ。
■元素 ■発売中 ■¥5,800 ■RPG
■必要ブロック数: 1

R4 RIDGE RACER TYPE4



「R4」では、グランプリモードで入手した車のデータを通信機能で友だちに渡すことができる。友だちと協力して、データのフルコンプリートを目指そう。

必要ブロック数 メモリーカードのスピードは速い。車のデータだけをやりとりできるのがうれしいポイントなのだ。
■ナムコ ■発売中 ■¥5,800 ■RPG
■必要ブロック数: 2

クラッシュ・バンタニック3 〜バックと世界一席〜



「どこでもタンシシ」、「どこでもゴゴロロ」など、ノイズな感じのミニゲームがいっぱい。本編とのリンクもバッチリで、楽しさがさらに広がるのだ。

必要ブロック数 内容のタリ度ば高くない「クラッシュ」のファンは全容を遊ぶポケステを購入するべし。
■SCE ■12月17日 ■¥5,800 ■ACT
■必要ブロック数: 12

LUNATIC DAWN III



自由度の高いRPG。特定の冒険者を仲間にすれば、各種のミニゲームが楽しめるのだ。

必要ブロック数 画面上を動かすだけと操作が「スーパー」なゲーム。そのバカバカしい(笑)をぜひ体験しよう。
■アートディンク ■12月17日 ■¥5,800 ■RPG
■必要ブロック数: 3

テーマクアリウム



水族館を経営するこのゲームでは、ショーに出展するイルカをポケステで調整することができるのだ。

必要ブロック数 かわいイルカを育ててあげるのが最大の魅力。クワイのフィッシュを、推測ベイトとしてはイチョシシ。
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■12月17日 ■¥5,800 ■SLG ■必要ブロック数: 5

もんすたあ★レース



育成したモンスターを育成してレースに出展させるRPG。ダウンロードでも5つのミニゲームで、パラメータアップアイテムをゲットするのだ!

必要ブロック数 レースは本編で好きなモンスターに分配できるので、レースを始めるためには、やはりポケステが必要かも。
■ユーエー ■12月17日 ■¥4,800 ■RPG
■必要ブロック数: 7

Hello Kitty White Present



人気のキティちゃんが登場するアクションPZG。ポケステで簡単な電子メールが楽しめる機能がついている。

必要ブロック数 ポケステのウリの一つである、お友達通信機能にフルに活用。友だちとのコミュニケーションに役立つ。
■バンナム ■12月17日 ■¥5,800 ■PZG
■必要ブロック数: 3

バトルボンビー



キャンペーン期間中に「機銃7」を買った人だけがもらえるソフト。4種類のミニゲームに加えて、後述の「P」とメール」体験機能も収録。ボンビー一色のゲームの数を来しよう。

必要ブロック数 この機会を逃しては入す不可可能な超レアタイトル。持っているだけで自慢できるぞ。
■ハドソン ■12月17日〜1月15日 ■非売品
■ETC ■必要ブロック数: 8

I.Q. FINAL



スタイリッシュな人気PZGの結晶。セーブしたスコアをポケステで持ち歩く「I.Q.じまん」を搭載しており、通信機能を使って友だちとスコアをミックスすることができるぞ。

必要ブロック数 データを交換するたびに、新しいランキングが完成。各人のデータがキミのスコアに入るかも?
■SCE ■12月23日 ■¥4,800 ■PZG
■必要ブロック数: 4

ストリートファイターZERO3



ミニゲームでキャラを鍛えて、ポケステ同士の通信対戦も可能。鍛えたキャラは本編でも使用できるぞ。

必要ブロック数 キャラごとに異なるミニゲームが用意されているのでやりがいが満載! 「お友達」の戦いは必見ぞ!
■カプコン ■12月23日 ■¥5,800
■対戦ACT ■必要ブロック数: 11

最新ソフト情報をお届け!

Fiメール

登録メッセージは全部で100種類!!

OK!

TEL
してね

ヒマ?

さんさ

かっこ
いい!おき
るどういつも
のどろで
まってるいっしょ
にかえる

だいずき

街角や学校でボタン一つで気軽に声をかけられる、新しいコミュニケーションツールがつかい登場。それがこの「Fiメール」だ!! あらかじめ用意されている文章を

選ぶだけで、簡単にメールのやりとりが楽しめるほか、「ないしょモード」もついているので、秘密のメッセージも安心して送れるぞ。その魅力を詳しく紹介しよう!

ポケステを使った
新しいコミュニケーション
ツールが登場!

即
かわい
いあ
の娘
も

① PS本体からソフトをダウンロードしたら...

■ハードソン 2月予定 ■¥2,800 ■ETC
■必要ブロック数: 10

まずはPS本体にポケステを接続して「Fiメール」をダウンロードしよう。この時点で男の子モードと女の子モードの選択ができるぞ。書き込みが終了したら準備はOK! ポケステを持って、さっそく外に出かけよう!!



▲まずはポケステにダウンロード。必要な容量が空いているか、確認も忘れずに。



▲男の子/女の子を選び、各90種・計180種類のメッセージが用意されているのだ。



▲自分でメッセージを作成することはできない。登録されているものを使いこなそう。

② ポケステを持って街へ出かけよう!



あそびに
いかな

準備ができたらさっそく通信開始! 教室やオフィスで友だちにメールするのもいいし、ポケステを持っている人を見かけ



しょくじ
でも
しない?

サイコー
じゃん

▲街で見かけた気になる相手に送信! 新たな出会いの可能性が広がるかもしれないぞ!!

「ないしょモード」で秘密の話!

個人的な内容を他人に受信されないように、「Fiメール」にはユーザー番号設定機能がついているぞ。「ないしょモード」にしておくと、同じ番号の相手しかメッセージを受信できなくなるのだ。あらかじめ相談して互いに番号を決めておけば、仲間対士の秘密通信に、とっても便利!

ポケステどんなもん?

第3回「赤外線通信の威力を検証!」

赤外線コタツよりあったかいからー?

ポケットステーションの機能をさまざまな面から検証していくこのコーナー。今回はポケステの大きな特徴の1つである、赤外線通信機能に注目してみよう。ポケステは駅のクリア部分に双方向の通信機能を持っている。このため、ポケステ同士をいちいちケーブルでつながなくても、データのやり取りができるのだ。では、その機能は具体的にどんなものなのか。その可能性を求めてチェックしていこう。

●基本性能を確認!!

まず確認しておきたいのは、通信範囲はポケステにダウンロードするソフトによって初めに可能になるということ。だから通常のセーブデータのコピーは、うまでもとおりPSの画面上で行い、通信に対応しているソフトのデータのみをポケステでやり取りすることになる。この2点を理解しないように注意しよう。気になるのは、どれくらい離れた状態で通信できるかだが、ほとんどくっつけた状態であれば成功しないものもあれば、3m離れてもOKなものもある。通信距離は、ソフトの内容や周囲の環境によってまちまちなのだ。

●いろいろできるのだ!

ポケステの赤外線は、1「DA」という規格に準拠している。この規格はほかのコンピュータやAV機器でも採用されているパソコンなどのため、将来的にはポケステ以外のさまざまな機器と、データのやり取りができるかもしれない。また、リモコン用の規格にも対応しているため、対応するソフトさえ発売されれば、ポケステをテレビのリモコンとして使用することもできる。可能性は無限に広がるのだ!



141

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS **DPS BATTLE COLOSSEUM**
コロシム

今回のテーマは

ビデオ録画

「DPSコロシアム」では、「このコーナーがきっかけで配譯を組ったプレイに挑戦してみたんですが、それがこんなに楽しいとは思いませんでした」といった感想を数えきれないほど受け取っている。ゲームをより深く楽しむプレイスタイルを広めるのも、このコーナーの大切な役目。これからどんな情報やプレゼントが送られていくぞ

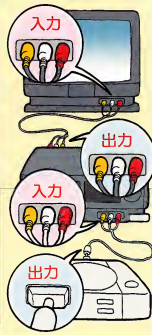
今号のこの1枚



【機械に弱い人も安心! ゲーム画面の録画方法を大紹介!】

キミの家にもビデオデッキ（テレビ番組を録画する、あのビデオのことだ）があると思うけど、これを使えば、PSのゲーム画面を簡単に録画できることは知ってたかな？ 実はVol.34のこのコーナーで、一度その方法を紹介したんだけど、読者の中に

● は最近になってDPSを買った人も多いはず。そこで今回は、PSのゲーム画面を録画する方法を、「機械には弱い」という人でもバッチリわかるくらい親切に、改めて徹底解説しちゃうぞ。まず右図のようにハードを接続してから下の解説のようにしてみよう。

PSのゲーム画面録画
のための接続解説図

さあ録画してみよう

ステップ1▶テレビをチェック

テレビの「入力切替」または「テレビ/ビデオ」と書かれたボタンを操作して、テレビをビデオ専用の表示モードにしてあげよう。一度ビデオで何かテープを再生してみて、それが映るなら、次のステップに進んでいいぞ。

ステップ2▶ビデオをチェック

ビデオの「入力切替」が「チャンネル切替」のボタンを操作して、ビデオをPS専用の表示モードにする。PSをつなげている入力端子が「入力1」なら、チャンネル表示に「L1」と出るようにすればOKだ（入力2ならL2）。

ステップ3 ▶ PSの電源をON

ビデオの電源が入っていることを改めて確認してから(再生していてもだめなので、必ず停止しておくこと)、PSの電源を入れてみよう。これで、テレビにPSのゲーム画面が表示されれば、接続は大成功だぞ。

ステップ4▶録画開始&再生だ

その状態で、内容が消えてもいいテープをビデオにセットして録画をすると、PSのプレイ画面をそのまま録画できる。次に一度録画を停止して、ビデオを再生してみよう。キミのプレイが再生されるはずだ。

録画ができればこんなにステキ！

攻略の助けに
役立てよう!



自分のプレイをビデオで録画して、改めて見直すのは、自分なりの攻略を作るのにとっても有効な方法なのだ。これは「DPSコロシウム」の常連でも使っている人が多いので、ゲームが上手になりたいと思っている人なら試さない手はないぞ。

ゲームは“見る”のも
楽しいのだ!



自分なりに満足できるプレイが録画できたら、友だちを家に呼んでお披露目会を試みるのも楽しい。実際に友だちの目の前でプレイしても、必ずしもいいプレイができるとは限らないけど、ビデオなら、いつでも成功したときの最高のプレイを再現してくれるのが

自分だけのプレイ
アルバムを残そう!



苦勞の末に成し遂げたブレイはもちろん、クリアしたRPGのエンディング集といった録音テープを残しておくのも悪くないぞ。アルバムに写真を残すように、自分なりにがんばったブレイをビデオテープに残しておけば、さっさといい思い出の町になるだろう。

出入口罐子



端子
込穴
白・青
がある。

接続ケーブル



★以下のルールでも記述を堪能せよ! ●「X」タイムリミットモードにて「消した1の目の数を数えろ」「チェイン図数を数えろ」(2~6の目でそれぞれ規則に紐着する)」というも種目で記述を募集。申請が押付には「X」1と明記して「参加目標」「X」を数えろ。しめ切りにとくに設計ず。記述は完成品ではなくデータシートに当てはめろ。●「リベログラム」チャレンジモードのルールも参考にせよ。リベログラムとは、2次元で「消した1の目のスコア、対局時間」を「X」1と明記して「参加目標」「X」を数えろ。しめ切りにとくに設計ず。記述は完成品ではなくデータシートに当てはめろ。●「リベログラム」チャレンジモードのルールも参考にせよ。リベログラムとは、2次元で「消した1の目のスコア、対局時間」を「X」1と明記して「参加目標」「X」を数えろ。しめ切りにとくに設計ず。記述は完成品ではなくデータシートに当てはめろ。



▲東京福 うっちゅーさん：アイテム作りは大変ですから。



▼神奈川県 MEGA-DOGさん：今回もケダモノどっきりハチャメチャ大騒ぎなんでしょう(笑)。



▲秋田県 脚絆さん：一歩をきつて必死の奮闘！元々井ノ口さんとは違って立ち回りができない。



▲岡山県 のぶのぶさん：この部品の完成！一歩をきつて必死の奮闘！元々井ノ口さんとは違って立ち回りができない。



▲東京都 小島先生：二人組でよくしゃべりながら進んでいくので、結構楽しいですね。



▲東京都 佐藤さん：全力のサポート！と、新しい衣装です。



▲岡山県 桜田直平さん：登場の場面、当然アツアツ、もう……と人きりだとベタベタしちゃうタイプでしょうね。陣中使うから勘定……は当たり前です。



▲東京都 鈴村りんさん：R Pなどとしてはもう少し自由が効くって、システムでR Pがあれは良かったんですが、物事を楽しむ分にはOKです！とね。



▼山形県 週末の遊人さん：なめのりがないの指サイン。



▲山形県 日野晴次さん：劇中では人気の格くん。珍っちゃん。



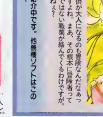
▲神奈川県 南園くーさん：赤い色に髪の色でゲームをするのが一番な7ヶです。ホッとすると雰囲気がありますね。あ、それがケダモノ採用の理由？



▲岡本県 鈴村さん：髪の色が加減がムチャでいい感じ。毛、多いですね。



▲愛知県 週末の遊人さん：彼女が健気で健気で……もう、泣けてきちゃいます。



あなたの街にゲーマーズがやってくる! GAMERS TOUR'98-'99



ゲーマーズ



ツアー期間●1998年12月19日より1999年1月17日(最終日:東京・池袋サンシャイン・文化会館Bホール)

全国のゲーマーズファンの皆様へお礼! な、な、なんと! ゲーム関連商品専門店が有名。あの「ゲーマーズ」が全国ツアーを繰り広げるぞ! 98年12月19日にゲーマーズ第一号店の「ゲーマーズ池袋店」を皮切りに、下記のお店でゲーマーズショップを再現。ツアー限定商品も多数ご用意して参りますので、是非お越し下さい。あなたの街にもゲーマーズがやってくる!

GAMERS TOUR'98-'99

☆ツアー限定トレーディングカード☆

*プレミアムパックはゲーマーズツアーのみの販売となっております。

本体価格:各476円(税込 各500円)

NOW
PRINTING

F&C
プレミアムパック



ファーストKissが萌え
プレミアムパック
A-Set



ファーストKissが萌え
プレミアムパック
B-Set



リビドー
コレクション
プレミアムパック



SNK ボイズ
コレクション
プレミアムパック



SNK ガールズ
コレクション
プレミアムパック



キルティキア
プレミアムパック



マクロス
プレミアムパック

その他のグッズも多数登場予定!

全国
ツアー日程
12月19日
~1月17日

出店は各所一日のみの特別店! 限定グッズは確実ゲットしよう!!

'98 EAST AREA

- 12月19日 ゲーマーズ池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-7
TEL/03-3552-6000
- 12月20日 ゲーマーズスクエア池袋
東京都豊島区東池袋15-6 MBビル
TEL/03-3552-6000
- 12月23日 宝来書店中野江町店 3-9
TEL/03-364-3777
- 12月24日 シーガル郡山店
福島県郡山市若木東2-2-4
TEL/0241-21-6400

'99 WEST AREA

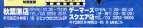
- 12月25日 喜久屋書店清瀬稲荷島店
東京都清瀬市栄町1 0-11
コナミビル2F 5-4 F
TEL/03-638-0316
- 12月26日 高山書店 ミスターコミック
宝来書店市東区中野2-1 0-1
駅前ビル1 F
TEL/03-364-9713
- 12月27日 さわや書店 COMIC MOMO
愛知県名古屋市大須1-2 2-1 4
TEL/0116-28-4222
- 12月28日 フリアア
岐阜県岐阜市北井東2-12-10
TEL/052-260-8991
- 12月29日 エブリディ 水田店
新潟県上越市新井町3 2-7
TEL/0757-44-0702
- 12月29日 コミックマーケット55(企業ブース)
Futuro Bldg 25階
東京都豊島区新井町3 2-9
- 12月30日 コミックマーケット55(企業ブース)
TEL/027-230-3523
- 12月30日 コミックマーケット55(企業ブース)
TEL/027-230-3523

- 1月2日 ゲーマーズ新宿店
新宿区西2-23-14 BHAビル
ゲームセンターB2F
TEL/03-3363-9232
- 1月3日 イケバナ文庫 高林店
神奈川県大井町中野4-1 8-7
TEL/03-475-9500
- 1月4日 ウイル U.S.E
愛知県名古屋市中区大須
TEL/052-262-4454
- 1月5日 M-SEED
岐阜県岐阜市金神町6-5
電話なし
TEL/052-262-3507
- 1月6日 BOOK BOX 本店
東京都港区目黒中目黒3-1
TEL/0748-22-1156
- 1月6日 BOOK BOX アピア店
愛知県八幡町本町1-1 アピア3F
TEL/0748-44-7322
- 1月7日 漫画倶楽部センター一面店
東京都中央区日本橋区西1-8-1
TEL/075-382-1002
- 1月8日 中央書店大塚店 2F
東京都豊島区大塚2-2-15 中央ビル4 F
TEL/03-245-4816
- 1月9日 新開アパルト 真境本店
山形県下郷町新井1-7
TEL/0992-96-9360
- 1月10日 稲葉書店 福岡店
福岡市博多区中央区天神1-11-11
天神コアビル2 F
TEL/092-721-4267
- 1月11日 濱野 五嶋店
長崎県長崎市南町5-1 4
TEL/0952-25-6600
- 1月12日 稲葉書店大丸福岡店
福岡県大丸ビル南地区西町
渡辺町1-1 1-4
093-531-4200
- 1月14日 漫画倶楽部大塚店5 F あには
東京都豊島区大塚南2-12-12
TEL/03-361-4242
- 1月15日 南海ブックス
福島県福島市中央区本町5丁目
2 F 1F
TEL/0956-26-6300
- 1月16日 ゲーマーズ金庫
所沢市下町の書店でござります。
- 1月17日 漫画倶楽部 [最終日]
文化会館Bホール
新都ジャラフェスティバル
inサンシャイン

当日券:500円

*前売券は取りませんが、ゲーマーズツアー及びゲーマーズツアーにて2000円以上の買い上げの方に無料で前売券をプレゼント!

営業時間は各ア一店舗の営業時間となりますのでご了承下さい。



ブロッコリー
BROCCOLI

東京都練馬区高野台2-14-1 TEL/03-5372-6201 E-mail: support@broccoli.co.jp

ブロッコリーホームページ http://www.broccoli.co.jp/

電撃 PlayQuestion

1998 HOW TO WIN

1998年も残すところあとわずか。今年のソフトは今年の内に、というわけで、このプレイクエスチョン。すっきりと年の瀬を迎えられるように懇切丁寧に、ゲームクリアまでサポートしますのでお役立てください。

©1998 スクウェア

アナザー・マインド

いよいよ物語も大詰め! 今回は第4章〜8章までの攻略チャートと、2回目以降のプレイに際している、あと驚く秘密を大公開!!

PS I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

「ダイアローグシステム」で、AVGの新しい世界を見てくれた「アナザー・マインド」。僕は最初で「ピー」の小さい事柄と、言われたのが一番ショック大だったのですが、皆さんはどのくらい感動を覚えたでしょうか? ダイアローグシステムを用いたゲームは、ゼリシリーズに負けてはいけません。(つ)

発売中

▶ ¥9,800 ▶ スクウェア
▶ MC (1プレイヤー)、DS (AC接続)

物語のクライマックス第8章までの攻略チャートを大公開!!

4章以降は、シナリオごとの特徴がさらに濃くなり、結末が変化するシナリオ分岐も後述になる。特に2回目以降のプレイで見た結末にたどり着くには、チャートでしっかりルートを確認しながら進む必要があるのだ。

クリア後もお楽しみ要素が満載!

ゲームを最後までクリアして、スタッフロールの後にそのクリアデータをセーブすると、1章の最初からゲームをやり直す「2周目」のデータが生成される。このデータをロードすると、葛子先生のカウンセリングや、娘とのフリートークが楽しめるおまけモードに入る。また、2周目以降のエンディングには、娘とデートするなど1周とは違うパターンも用意されているのだ。



第4章「夕暮れ爆弾男」

POINT1 ● 危険な無関心

コンサート会場に入った直後の、POINT1の場面。ここでは兇手を察するかの機微が入る。ここで無関心を決め込むと、ゲームオーバーに一直線だ。1度見ておくのもいいが、直前のセーブを忘れずに。



POINT2 ● 爆弾の秘密は?

POINT2の場面では、直前に流れるムービーをヒントに、警備機器の扉に隠された爆弾を探そうとなる。3回間違えるとゲームオーバーなので、ステージ上へ出る前にデータをセーブしておこう。



POINT3 ● 積極的なツッコミが最後に実を結ぶ!!

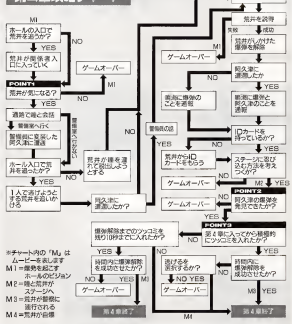
POINT3の場面では、いよいよ爆弾の解除に切りかかる。実はこの場面、シナリオの最初から積極的なツッコミを入っていたかどうかで展開が変化する。積極的だった場合は、30秒の制限時間をフルに使って



解除作業ができる。逆に消極的だった場合、残り10秒になるまでにツッコミを入れないと、兇手が自爆する分岐へ進入してしまう。全員助かるエンディングを見るには、積極的なツッコミが必要なのだ。



第4章攻略チャート



ポイント Q&A

Q: 1章が終わった後の序章で、警備員の村井に会うことができますか。どうしたら会えますか?

A: 1章終了後の終幕で村井に会うためには、1章で保安室に閉じこめられている前編解を解放しておく必要があります。保安室の扉を夜に実行して、中を開けて縛ら

第5章「夢猫」

POINT1 ●探索編について

広い屋敷内を歩き回り、優美の父親や小説家の秘密などから話を聞くPOINT1の探索編。このパートでは秘密の部屋へ行き、彼の原稿を見ればエンディングポイントが+1される。他にやるべきことはないの、時間になるまで適当に屋敷の中をブラブラしてみよう。シナリオの進行に直接関係はないが、会話をメインにしたいろいろなイベントを見ることができ、場所によっては2度行くことで、特別なイベントが発生することもある。

POINT3 ●条件Bについて

- POINT3の条件Bは、3つだ。
1. おちめ度が非常に高い。
 2. 第5章の冒頭で猫に対して否定的な選択を選ぶ。
 3. 探索編でローベへ行き「外に出よう」を選択。次に祖父の部屋へ行き「外のことを聞く」を選択して優美の病気の話を耳にする。最後に小説家の部屋を2回訪問。
- 2日目の朝のルーティンに進んだときに夏子先生が登場する。

POINT2 ●条件Aについて

POINT2の条件Aとは、以下のようにになっている。

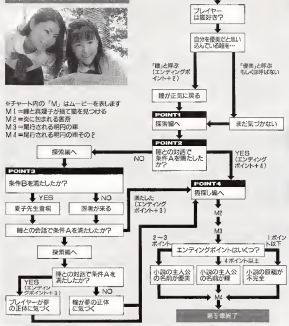
「夜になってからの鐘との対話で「夢じゃない」を選ぶ。もしくは「夢の中に入り」→「覚めたい」→「夢の前が欲しい」→「猫が怪しい」の順に選択している」

1日目の探索編のあとにこの条件を満たせば、グッドエンドにたどり着くのは確実という。別の結末を見た人は注意しながらプレイしよう。バッドエンドを見るほうが難しい、珍しいシナリオなのだ。

POINT4 ●猫探し編について

夢の世界に閉じ込められた理由が猫の霊園にあると気づき、霊園を探すPOINT4の場面。このパートでは、秘密の部屋にいったあとで、書斎へ向かい、秘密と建築家の狂想曲「ビー」を見よう。そのあとでもう一度秘密の書斎へ行けば、霊園が見つかる。ここで、鐘と主人公が閉じ込められた世界は何だったのか、そのすべてが明らかになる。5章は全シナリオ中もっとも不思議で、幻想的なエピソードなのだ。

第5章攻略チャート



第6章「メリーゴランド」

POINT1 ●デート…する?!

POINT1のデートに応じると、いくつかの選択肢は、このシナリオで唯一の分岐ポイント。デートをするルートのほうがシナリオの内容は充実しているの、初めての人はそちらへ進むことをオススメする。



POINT2 ●姉妹の秘密

鐘とデートをしなかった場合は、POINT2のフラワーショップの場面で、鈴の双子の姉、玲と出会う。玲は自分たち姉妹の生い立ちの秘密と、アナザー・マインドの秘密について鐘と主人公に語る。



POINT3 ●鈴の魅力全開! 遊園地のデートはドキドキ♡

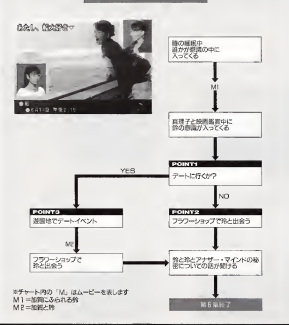
鐘とのデートに行くことにすると、POINT3でデートイベントに突入! デートイベント中は、鈴の頻度や好感度が変化する選択枝が頻出! 鈴は奔放な言動で、主人公と鐘の仲をおびやかしてくる。この



これまで苦労して築いてきた鐘との関係を、壊してやるものか! という人は、選択枝は慎重に選ぶように。このちのちのルートでは、鐘と玲の関係やアナザー・マインドについての謎に、より深く近づくことができる。



第6章攻略チャート



スーパーロボット大戦F

PS1
LOVE YOUR
COLUMB

シナリオや声優の人数、またムービーによる大迫力の演出などシリーズ製法のボリュームを誇る「F」。演出面はS版の「究極編」の6ターンインターミッションアップされているように、BGMもリニューアルされているので、S版の「F」を一度プレイしたことがある人にもオススメできると思います。(編集)

知っているとなにかと便利なパイロットの精神コマンドと特殊技能を一覧にして大公開! また、シナリオごとに習得できるアイテムも公開しよう!!

発売中
S・F版

▶ ¥6,800 ▶ バックライト

▶ MC63711717、DS AC63711717

パイロット別、精神コマンド&特殊能力を一挙大公開!!

精神コマンドと特殊技能はパイロットの役割を決定させる重要な要素。ここでは各パイロットごとに、精神コマンドの習得レベルと、各特殊技能のレベルアップできる数値をまとめてみた。これを参照し、仲間になったキャラの役割を考えてプレイしてみよう。

省略文字 ド=D、E=E、F=F、G=G、H=H、I=I、J=J、K=K、L=L、M=M、N=N、O=O、P=P、Q=Q、R=R、S=S、T=T、U=U、V=V、W=W、X=X、Y=Y、Z=Z、0=0、1=1、2=2、3=3、4=4、5=5、6=6、7=7、8=8、9=9、10=10、11=11、12=12、13=13、14=14、15=15、16=16、17=17、18=18、19=19、20=20、21=21、22=22、23=23、24=24、25=25、26=26、27=27、28=28、29=29、30=30、31=31、32=32、33=33、34=34、35=35、36=36、37=37、38=38、39=39、40=40、41=41、42=42、43=43、44=44、45=45、46=46、47=47、48=48、49=49、50=50、51=51、52=52、53=53、54=54、55=55、56=56、57=57、58=58、59=59、60=60、61=61、62=62、63=63、64=64、65=65、66=66、67=67、68=68、69=69、70=70、71=71、72=72、73=73、74=74、75=75、76=76、77=77、78=78、79=79、80=80、81=81、82=82、83=83、84=84、85=85、86=86、87=87、88=88、89=89、90=90、91=91、92=92、93=93、94=94、95=95、96=96、97=97、98=98、99=99、100=100、101=101、102=102、103=103、104=104、105=105、106=106、107=107、108=108、109=109、110=110、111=111、112=112、113=113、114=114、115=115、116=116、117=117、118=118、119=119、120=120、121=121、122=122、123=123、124=124、125=125、126=126、127=127、128=128、129=129、130=130、131=131、132=132、133=133、134=134、135=135、136=136、137=137、138=138、139=139、140=140、141=141、142=142、143=143、144=144、145=145、146=146、147=147、148=148、149=149、150=150、151=151、152=152、153=153、154=154、155=155、156=156、157=157、158=158、159=159、160=160、161=161、162=162、163=163、164=164、165=165、166=166、167=167、168=168、169=169、170=170、171=171、172=172、173=173、174=174、175=175、176=176、177=177、178=178、179=179、180=180、181=181、182=182、183=183、184=184、185=185、186=186、187=187、188=188、189=189、190=190、191=191、192=192、193=193、194=194、195=195、196=196、197=197、198=198、199=199、200=200、201=201、202=202、203=203、204=204、205=205、206=206、207=207、208=208、209=209、210=210、211=211、212=212、213=213、214=214、215=215、216=216、217=217、218=218、219=219、220=220、221=221、222=222、223=223、224=224、225=225、226=226、227=227、228=228、229=229、230=230、231=231、232=232、233=233、234=234、235=235、236=236、237=237、238=238、239=239、240=240、241=241、242=242、243=243、244=244、245=245、246=246、247=247、248=248、249=249、250=250、251=251、252=252、253=253、254=254、255=255、256=256、257=257、258=258、259=259、260=260、261=261、262=262、263=263、264=264、265=265、266=266、267=267、268=268、269=269、270=270、271=271、272=272、273=273、274=274、275=275、276=276、277=277、278=278、279=279、280=280、281=281、282=282、283=283、284=284、285=285、286=286、287=287、288=288、289=289、290=290、291=291、292=292、293=293、294=294、295=295、296=296、297=297、298=298、299=299、300=300、301=301、302=302、303=303、304=304、305=305、306=306、307=307、308=308、309=309、310=310、311=311、312=312、313=313、314=314、315=315、316=316、317=317、318=318、319=319、320=320、321=321、322=322、323=323、324=324、325=325、326=326、327=327、328=328、329=329、330=330、331=331、332=332、333=333、334=334、335=335、336=336、337=337、338=338、339=339、340=340、341=341、342=342、343=343、344=344、345=345、346=346、347=347、348=348、349=349、350=350、351=351、352=352、353=353、354=354、355=355、356=356、357=357、358=358、359=359、360=360、361=361、362=362、363=363、364=364、365=365、366=366、367=367、368=368、369=369、370=370、371=371、372=372、373=373、374=374、375=375、376=376、377=377、378=378、379=379、380=380、381=381、382=382、383=383、384=384、385=385、386=386、387=387、388=388、389=389、390=390、391=391、392=392、393=393、394=394、395=395、396=396、397=397、398=398、399=399、400=400、401=401、402=402、403=403、404=404、405=405、406=406、407=407、408=408、409=409、410=410、411=411、412=412、413=413、414=414、415=415、416=416、417=417、418=418、419=419、420=420、421=421、422=422、423=423、424=424、425=425、426=426、427=427、428=428、429=429、430=430、431=431、432=432、433=433、434=434、435=435、436=436、437=437、438=438、439=439、440=440、441=441、442=442、443=443、444=444、445=445、446=446、447=447、448=448、449=449、450=450、451=451、452=452、453=453、454=454、455=455、456=456、457=457、458=458、459=459、460=460、461=461、462=462、463=463、464=464、465=465、466=466、467=467、468=468、469=469、470=470、471=471、472=472、473=473、474=474、475=475、476=476、477=477、478=478、479=479、480=480、481=481、482=482、483=483、484=484、485=485、486=486、487=487、488=488、489=489、490=490、491=491、492=492、493=493、494=494、495=495、496=496、497=497、498=498、499=499、500=500、501=501、502=502、503=503、504=504、505=505、506=506、507=507、508=508、509=509、510=510、511=511、512=512、513=513、514=514、515=515、516=516、517=517、518=518、519=519、520=520、521=521、522=522、523=523、524=524、525=525、526=526、527=527、528=528、529=529、530=530、531=531、532=532、533=533、534=534、535=535、536=536、537=537、538=538、539=539、540=540、541=541、542=542、543=543、544=544、545=545、546=546、547=547、548=548、549=549、550=550、551=551、552=552、553=553、554=554、555=555、556=556、557=557、558=558、559=559、560=560、561=561、562=562、563=563、564=564、565=565、566=566、567=567、568=568、569=569、570=570、571=571、572=572、573=573、574=574、575=575、576=576、577=577、578=578、579=579、580=580、581=581、582=582、583=583、584=584、585=585、586=586、587=587、588=588、589=589、590=590、591=591、592=592、593=593、594=594、595=595、596=596、597=597、598=598、599=599、600=600、601=601、602=602、603=603、604=604、605=605、606=606、607=607、608=608、609=609、610=610、611=611、612=612、613=613、614=614、615=615、616=616、617=617、618=618、619=619、620=620、621=621、622=622、623=623、624=624、625=625、626=626、627=627、628=628、629=629、630=630、631=631、632=632、633=633、634=634、635=635、636=636、637=637、638=638、639=639、640=640、641=641、642=642、643=643、644=644、645=645、646=646、647=647、648=648、649=649、650=650、651=651、652=652、653=653、654=654、655=655、656=656、657=657、658=658、659=659、660=660、661=661、662=662、663=663、664=664、665=665、666=666、667=667、668=668、669=669、670=670、671=671、672=672、673=673、674=674、675=675、676=676、677=677、678=678、679=679、680=680、681=681、682=682、683=683、684=684、685=685、686=686、687=687、688=688、689=689、690=690、691=691、692=692、693=693、694=694、695=695、696=696、697=697、698=698、699=699、700=700、701=701、702=702、703=703、704=704、705=705、706=706、707=707、708=708、709=709、710=710、711=711、712=712、713=713、714=714、715=715、716=716、717=717、718=718、719=719、720=720、721=721、722=722、723=723、724=724、725=725、726=726、727=727、728=728、729=729、730=730、731=731、732=732、733=733、734=734、735=735、736=736、737=737、738=738、739=739、740=740、741=741、742=742、743=743、744=744、745=745、746=746、747=747、748=748、749=749、750=750、751=751、752=752、753=753、754=754、755=755、756=756、757=757、758=758、759=759、760=760、761=761、762=762、763=763、764=764、765=765、766=766、767=767、768=768、769=769、770=770、771=771、772=772、773=773、774=774、775=775、776=776、777=777、778=778、779=779、780=780、781=781、782=782、783=783、784=784、785=785、786=786、787=787、788=788、789=789、790=790、791=791、792=792、793=793、794=794、795=795、796=796、797=797、798=798、799=799、800=800、801=801、802=802、803=803、804=804、805=805、806=806、807=807、808=808、809=809、810=810、811=811、812=812、813=813、814=814、815=815、816=816、817=817、818=818、819=819、820=820、821=821、822=822、823=823、824=824、825=825、826=826、827=827、828=828、829=829、830=830、831=831、832=832、833=833、834=834、835=835、836=836、837=837、838=838、839=839、840=840、841=841、842=842、843=843、844=844、845=845、846=846、847=847、848=848、849=849、850=850、851=851、852=852、853=853、854=854、855=855、856=856、857=857、858=858、859=859、860=860、861=861、862=862、863=863、864=864、865=865、866=866、867=867、868=868、869=869、870=870、871=871、872=872、873=873、874=874、875=875、876=876、877=877、878=878、879=879、880=880、881=881、882=882、883=883、884=884、885=885、886=886、887=887、888=888、889=889、890=890、891=891、892=892、893=893、894=894、895=895、896=896、897=897、898=898、899=899、900=900、901=901、902=902、903=903、904=904、905=905、906=906、907=907、908=908、909=909、910=910、911=911、912=912、913=913、914=914、915=915、916=916、917=917、918=918、919=919、920=920、921=921、922=922、923=923、924=924、925=925、926=926、927=927、928=928、929=929、930=930、931=931、932=932、933=933、934=934、935=935、936=936、937=937、938=938、939=939、940=940、941=941、942=942、943=943、944=944、945=945、946=946、947=947、948=948、949=949、950=950、951=951、952=952、953=953、954=954、955=955、956=956、957=957、958=958、959=959、960=960、961=961、962=962、963=963、964=964、965=965、966=966、967=967、968=968、969=969、970=970、971=971、972=972、973=973、974=974、975=975、976=976、977=977、978=978、979=979、980=980、981=981、982=982、983=983、984=984、985=985、986=986、987=987、988=988、989=989、990=990、991=991、992=992、993=993、994=994、995=995、996=996、997=997、998=998、999=999、1000=1000、1001=1001、1002=1002、1003=1003、1004=1004、1005=1005、1006=1006、1007=1007、1008=1008、1009=1009、1010=1010、1011=1011、1012=1012、1013=1013、1014=1014、1015=1015、1016=1016、1017=1017、1018=1018、1019=1019、1020=1020、1021=1021、1022=1022、1023=1023、1024=1024、1025=1025、1026=1026、1027=1027、1028=1028、1029=1029、1030=1030、1031=1031、1032=1032、1033=1033、1034=1034、1035=1035、1036=1036、1037=1037、1038=1038、1039=1039、1040=1040、1041=1041、1042=1042、1043=1043、1044=1044、1045=1045、1046=1046、1047=1047、1048=1048、1049=1049、1050=1050、1051=1051、1052=1052、1053=1053、1054=1054、1055=1055、1056=1056、1057=1057、1058=1058、1059=1059、1060=1060、1061=1061、1062=1062、1063=1063、1064=1064、1065=1065、1066=1066、1067=1067、1068=1068、1069=1069、1070=1070、1071=1071、1072=1072、1073=1073、1074=1074、1075=1075、1076=1076、1077=1077、1078=1078、1079=1079、1080=1080、1081=1081、1082=1082、1083=1083、1084=1084、1085=1085、1086=1086、1087=1087、1088=1088、1089=1089、1090=1090、1091=1091、1092=1092、1093=1093、1094=1094、1095=1095、1096=1096、1097=1097、1098=1098、1099=1099、1100=1100、1101=1101、1102=1102、1103=1103、1104=1104、1105=1105、1106=1106、1107=1107、1108=1108、1109=1109、1110=1110、1111=1111、1112=1112、1113=1113、1114=1114、1115=1115、1116=1116、1117=1117、1118=1118、1119=1119、1120=1120、1121=1121、1122=1122、1123=1123、1124=1124、1125=1125、1126=1126、1127=1127、1128=1128、1129=1129、1130=1130、1131=1131、1132=1132、1133=1133、1134=1134、1135=1135、1136=1136、1137=1137、1138=1138、1139=1139、1140=1140、1141=1141、1142=1142、1143=1143、1144=1144、1145=1145、1146=1146、1147=1147、1148=1148、1149=1149、1150=1150、1151=1151、1152=1152、1153=1153、1154=1154、1155=1155、1156=1156、1157=1157、1158=1158、1159=1159、1160=1160、1161=1161、1162=1162、1163=1163、1164=1164、1165=1165、1166=1166、1167=1167、1168=1168、1169=1169、1170=1170、1171=1171、1172=1172、1173=1173、1174=1174、1175=1175、1176=1176、1177=1177、1178=1178、1179=1179、1180=1180、1181=1181、1182=1182、1183=1183、1184=1184、1185=1185、1186=1186、1187=1187、1188=1188、1189=1189、1190=1190、1191=1191、1192=1192、1193=1193、1194=1194、1195=1195、1196=1196、1197=1197、1198=1198、1199=1199、1200=1200、1201=1201、1202=1202、1203=1203、1204=1204、1205=1205、1206=1206、1207=1207、1208=1208、1209=1209、1210=1210、1211=1211、1212=1212、1213=1213、1214=1214、1215=1215、1216=1216、1217=1217、1218=1218、1219=1219、1220=1220、1221=1221、1222=1222、1223=1223、1224=1224、1225=1225、1226=1226、1227=1227、1228=1228、1229=1229、1230=1230、1231=1231、1232=1232、1233=1233、1234=1234、1235=1235、1236=1236、1237=1237、1238=1238、1239=1239、1240=1240、1241=1241、1242=1242、1243=1243、1244=1244、1245=1245、1246=1246、1247=1247、1248=1248、1249=1249、1250=1250、1251=1251、1252=1252、1253=1253、1254=1254、1255=1255、1256=1256、1257=1257、1258=1258、1259=1259、1260=1260、1261=1261、1262=1262、1263=1263、1264=1264、1265=1265、1266=1266、1267=1267、1268=1268、1269=1269、1270=1270、1271=1271、1272=1272、1273=1273、1274=1274、1275=1275、1276=1276、1277=1277、1278=1278、1279=1279、1280=1280、1281=1281、1282=1282、1283=1283、1284=1284、1285=1285、1286=1286、1287=1287、1288=1288、1289=1289、1290=1290、1291=1291、1292=1292、1293=1293、1294=1294、1295=1295、1296=1296、1297=1297、1298=1298、1299=1299、1300=1300、1301=1301、1302=1302、1303=1303、1304=1304、1305=1305、1306=1306、1307=1307、1308=1308、1309=1309、1310=1310、1311=1311、1312=1312、1313=1313、1314=1314、1315=1315、1316=1316、1317=1317、1318=1318、1319=1319、1320=1320、1321=1321、1322=1322、1323=1323、1324=1324、1325=1325、1326=1326、1327=1327、1328=1328、1329=1329、1330=1330、1331=1331、1332=1332、1333=1333、1334=1334、1335=1335、1336=1336、1337=1337、1338=1338、1339=1339、1340=1340、1341=1341、1342=1342、1343=1343、1344=1344、1345=1345、1346=1346、1347=1347、1348=1348、1349=1349、1350=1350、1351=1351、1352=1352、1353=1353、1354=1354、1355=1355、1356=1356、1357=1357、1358=1358、1359=1359、1360=1360、1361=1361、1362=1362、1363=1363、1364=1364、1365=1365、1366=1366、1367=1367、1368=1368、1369=1369、1370=1370、1371=1371、1372=1372、1373=1373、1374=1374、1375=1375、1376=1376、1377=1377、1378=1378、1379=1379、1380=1380、1381=1381、1382=1382、1383=1383、1384=1384、1385=1385、1386=1386、1387=1387、1388=1388、1389=1389、1390=1390、1391=1391

パッドエンド解説

～無念の結末を迎えないために～

真の選択肢を逃がし、戦闘に負けてしまったが最後……、あとは無念の結末へ一直線。『久遠の絆』には、そんな哀しいバッドエンドはいくつか用意されている。そこで、ここではバッドエンドルートの中でもとくに引っかけやすい、要

注意のものもピックアップ！ それぞれを事前にチェックしておけば、ゲームオーバーになって悔しい思いをすることもなし。両端の選択肢や戦闘の場でセーブしている、バッドエンドのシナリオを見るのもおもしろい。

第1章・現代編

●現美から目を背けるな!

最初に紹介するのは、主人公が万葉の手にかかって命を失うという、驚きのバッドエンド。1章の現代編で、天野を無理に抱擁してほしいという万葉の頼みを断り、さらに万葉の再三の抱擁にも応じなかったら、万葉が闇切の舌古流に主人公を預けてしまう。最後の万葉のセリフが、どこかおもしろい……。

第1章・平安編

●法南の修業、慈恵なかれ

1章の平安編で、雷が宮に襲われる場面。ここで雷を突き放すような選択肢を選ぶと、兄の修業が助けに現れ、当座の危機ははたす。しかし、修業の忠告に則したるその姿が再び襲ってき、法南の戦闘場面に入ります。ここで負ければ、バッドエンドに落ち込んでしまう。バッドエンドの中では、かなり特殊なケースだ。

第2章・元禄編

●人の好意は裏面に受けよう

何人かのプレイヤーが1度は引かかるとの噂とは思われる、発生する周回バッドエンド。2章の元禄編で、伊勢屋の主人から吉原に誘われる場面。ここでせっかくの好意を断り捨てて出てくると、帰りで城に殺されてしまう。吉原で城と出会うと、彼女から句玉をあずかっていないと又玉には対決できないのだ。

第2章・元禄編

●心を鬼にして戦うのだ!

2章の元禄編、綾ルートのカライマックス、真之介と綾は、三日月(さんご)を倒した後、敵に倒れると戦力と判断する。ここで真之介の戦いを断ると、彼女は真之介が倒れてバッドエンドだ。ちなみに真之介の戦いを決意すると、綾と万乃の戦いの戦いが始まる。ヒロイン同士の見合いは、全量で決してこの方だ。

第3章・現代編

●慈雨の凶刃を防ぎきれ!

3章の現代編で、万葉をならぬしに怒り決する戦闘場面。この場面では、慈雨の太刀筋を2連続で切らねばならぬと断られてしまう。そして、2回連続の太刀筋を倒れるとバッドエンドだ。正解をわけてしまおう。1撃目は右、2撃目は左上を守ればいい。防ぎきったあとで選択肢では、右手突き出すそう。



幾度の輪廻、幾度の恋愛を経て… 万葉、紫、沙夜、それぞれの結末

●幕末編・要点解説/観樹の巻

～最初の見逃しが重要!～

沙夜先生ルートで物語を進めているプレイヤーは、絶対に観樹ルートで幕末編を終わらせる必要があるので、現代編に戻ったときにバッドエンドが確定してしまわない。そして、観樹ルートで幕末編を終わらせるには、画面写真の選択肢が最も重要。この場面では、「暗黒も公平に～」でなくとも、

●幕末編・要点解説/落の巻

～断ってはならない判書少女～

落ルートで物語を進めた場合も、落に到着するEが低いと幕末編の最後でバッドエンドになる。ただ、観樹ルートでは条件は厳しくないのだ。と、さほど断る必要はない。それよりも気を付けたのが、1回目の幕末編で入る判書の娘を断るか、頼りないの選択肢。ここで断ってしまうと、とても不本意な

●現代編・要点解説

～意中のヒロインとの結末へ～

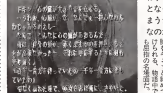
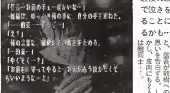
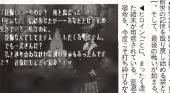
京都を舞台に、最後の決戦が盛り上げられる3章。現代編の物語は、ここまでの流れで最も深い絆を結んだヒロインと、主人公を中心につづられる。物語中は依然か観樹に発生し、クライマックスに近づく

～悪い出すのは観樹のこと～

2回目の幕末編が始まってしまうと、真面目な選択肢で、観樹ルートが常ルートに物語が分岐する。観樹ルートに進んだのなら、「欲しい目をした少少」の考えを思い出す選択肢を選ぶ。この後は観樹の連続だが、ゲームオーバーになることはない。ただし、観樹に対するEをしっかりと上げておかないと、

～悪い出すのは津のこ～

左で説明した観樹ルートと常ルートが分かれる選択肢で、「虚ろな微笑みの美女」を思い出すと、幕末編は常ルートに進む。前世で犯した罪を償うために転生を繰り返して、過酷な人生を生きて続ける(常)……。それでも永久を愛する心は失われないという彼女の一途さが、こちらのルートでは切々と描かれる。思



ポイントQ&A

続いて、平安編の幕末編。観樹は親子の縁切れていく場面。ここで選べる3つの選択肢にもそれぞれ意味がある。1つは「親子の縁切れてしまったらいいわ」と選ぶ。最後は、空を飛んで観樹の顔を見つめると、観樹に近づくと、「親子に30秒を」を選択すればバッドエンド。あとは万葉(血)と紫(関子)に対するEをできるだけ上げれば、必死の先手ルートに進めるはずだ。

[illegible][illegible]

薬草を始め、お店で売る以外にもプレイヤーがダンジョン探索などで使用できるのがこれらのアイテムだ。食品系のアイテムが多いので、これらは夕方から夜にかけてよく売れるぞ。

使用アイテム

品名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000
チョコパイ	1	130	原価	HFP+冷凍																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				

非使用アイテム

[illegible]

薬草を始め、お店で売る以外にもプレイヤーがダンジョン探索などで使用できるのがこれらのアイテムだ。食品系のアイテムが多いので、これらは夕方から夜にかけてよく売れるぞ。

[illegible]

自分で使うことができない、つまりイベントアイテムなどが多いのが、この非使用アイテム。お店で見るといふよりは、メニューカードの裏面の「お宝」の欄の中に「宝」であるものが少ない。

[illegible]

○、同様の大会に参拝してまいりませう。おととがなはれまはせませう。

A: くらうダメジが大きいのでついでにですね。とくにザコ敵を相手に戦い、強い敵や4匹以上の敵とは戦わないようにしましょう。初めのうちは勇者グループのメンバーで、ブーブーやアムロやアムロの仲間と戦い、それによって、少しいくつかはあはれず、5階には敵、6階にはプロップがとあるもので、そこで敵のいろいろと

R・TYPE△

PS.I LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

2周目で自機が水中に入ったときに、何か個体数の変わったことに気がないだろうか？ 実は自機が水中にいるときにはBGMの一部の音量が下がり、水中特有の、音がもったような演出がされているのだ。こういった細部までこだわって作りこんでいるあたり、やっぱりアイレムはさすがだと思ふ。(城イデム)

たくさんの斬新なアイデアを生み出し、STGの歴史に大きな影響を与えた「R・TYPE」。そのシリーズ最新作が、PSでパワーアップして登場!

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ アイルムソフト・ファンタジー・プリンティング
▶ MCI(フロッピー)、DS(ハードディスク)

激しいボス戦を突破する攻略ポイントを大紹介!!

「R・TYPE△」攻略に役立つ情報を、いろいろ解説していくぞ。フォースは、自機の前だけでなく、後ろにも装着できる。(※ボタン(フォース合体・分離ボタン)を1度押すと、フォースは独立状態になり、基本的には画面上の自機とは逆の方向に動こうとする。独立状態でもう一度◎ボタンを押すと、今度はフォースは自機に向かって近づいてくる。まずはこの性質を使いこなすことから覚えよう。



R9

どんな攻め方もOK!

もともとオールドタイプの敵体。どんな状態でそれなり攻撃力発揮するものの、初めながらあるさうゲームに慣れたのには一番肉にている。分離したときのフォースが、常に一定方向に向けて弾を撃つのも強みだ。



R13

フォースを投げつける

フォースを投げつけるのが基本戦法。放たれたフォースが力強い敵に接触するとその敵にとりつき、敵が画面内をどう逃げようが経過時間とともにダメージを与え続ける。点滅様子をうかがい、一歩向いている敵体。



RX

フォースは分離が基本

自機の後方の動きによって射撃方向が変わるレーザーが特徴だが、むしろフォースは分離して使うのが基本戦法。分離中のフォースは敵に自動的に狙いをつけて攻撃してくるの、うまいさげの多い場所では重要な。



POWERMOR

攻撃力はピカイチ

敵にダメージを与えやすい広範囲レーザーが特徴。分離したフォースが、全方位を攻撃してくれるのも便利。ただ、攻撃力もナンバーワンながら移動速度が遅い。機体が大きいなど不利な点もあり、特別強い機体でもない。

ボス戦闘攻略 前半ステージに登場する巨大異形生物&兵器の倒し方をアドバイス

STAGE1 BOSS

火炎2本を吐き出してくる第1攻撃と、極太レーザーに次いでリング弾(破壊可能)を放ってくる第2攻撃を交互に繰り返してくる。第2攻撃のときに見える、中央のピンク色のコアが弱点だ。写真の○印の付いている部分は破壊できるので、点滅様子をうかがって、この部分を破壊してから倒すようにしてみよう(できればフォースを重ねて撃てよう)。ただし、第1攻撃と第2攻撃を5回繰り返したあと、ボスは逃げていってしまうので注意。



▲火炎が2本入って攻撃するといい。発射口を破壊すると、火炎がなくなり、逃げやすくなる。

▲弱体のレーザーは、画面中央(または下)にいれば安全。ほかの攻撃は恐くない。

STAGE3 BOSS

最初は第1形態での攻撃を仕掛けてきて、巨大アンテナが破壊されると、第2形態での攻撃が始まる。第1形態の弱点はこのアンテナ部分。第2形態の弱点はピンクのコアになっている。どちらの形態も、赤のサーチラザー(接触してもミスにはならない)を最初に打ち、自機を感知するとその軌跡にレーザー(接触するとミスになる)を撃ち込んでくる。うまく誘導していれば問題ないが、BYDDモードでは、攻撃回避が難しいので注意。



▲赤のレーザーに当たると、次の瞬間に攻撃範囲のあるサーチラザーを発射してくる。

▲同時に赤のレーザーの赤いサーチラザーを発射してくる。うまく誘導して避けよう。

STAGE2 BOSS

ボス上部の弱点は本体の中央下の部分(触手含む)。ボス下部の弱点は背中のレンズ状の部分だ。上部は、破壊可能な炎の弾をまき散らし、下部は道を直進している。上部と下部が上下に並ぶと、上部から伸びた触手が下部をつかみ上げて2匹は合体し、自機がその下を通過したときを狙って下部を落下させてくる。上部が放つ炎の弾がやっかいだが、写真(上)の位置で○印の付けがある。発射口を破壊しておけば、かなり楽に戦えるはず。この発射口は破壊しても一定時間で復活してしまうので、破壊してから油断はしないように。片方のボスを倒してしまえば、あとは写真(中央および下)のように攻撃すれば楽。



STAGE4 BOSS

第1攻撃、第2攻撃、第3攻撃を順番に行っていく。(第3攻撃の次は、第1攻撃にこだわる)。第1攻撃と第3攻撃のときは、影がさしているとき(暗いとき)のボスに当たり判定がないので覚えておこう。KIDSモードなら、写真で解説しているように攻撃すれば、簡単に倒せるはず。第1攻撃では、最初の図解では写真の場所も安全な目標にならないので、ボスが画面左下から左上に抜けるまでは適当に避け、そのあと写真の位置に移動するようにしよう。ただし、HUMANモードやBYDDモードになると、この場所も通用しなくなるので、画面右下を中心に適当にミサイルを見ながら避けるしかない。



東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に 大量入社!!

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-6

☎03-3370-2720

●パンフレット請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業生3期生である'98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名いけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。不可能を可能にする——それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。

※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。

※他にコンピュータ会社、情報処理会社への就職が大量にあり
ますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



坂本 勇
ゲームデザイナー(株)1名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



永井 康雄
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



佐藤 野矢
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



深田山 裕子
ゲームデザイナー(株)1名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



宇沢 淳志
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



小嶋 孝雄
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



羽生 大樹
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



小林 彰樹
ゲームデザイナー(株)1名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



岡田 利一
ゲームデザイナー(株)1名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



佐藤 源樹
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



野村 聖一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



鈴木 阿佐
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



K-1
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



山口 みのり
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



江上 秀典
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



藤原 友
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



大塚 真智子
ゲームデザイナー(株)1名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



中山 聖彦
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



斎藤 由貴
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



清水 真一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



小嶋 成典
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



新井 真樹
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



高野 大樹
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



藤田 雅
ゲームデザイナー(株)1名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



S-P
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



山口 聖一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



早田 雄
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



福田 正雄
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



三浦 淳志
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



山崎 晃
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



山崎 一郎
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



石川 昌
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



岡田 真太郎
ゲームデザイナー(株)1名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



石野 大樹
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



三井 康志
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



杉野 仁孝
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



大田 隆一
ゲームデザイナー(株)1名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



木村 聖一
ゲームデザイナー(株)1名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



水沢 安樹
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



西村 英文
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



伊藤 聖
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



福田 聖一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



鈴木 誠一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



永井 敦志
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



佐藤 雅利
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



M-K
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



新田 健司
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



斎藤 真樹
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



Y-H
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



鈴木 大一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



野村 真一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



内田 雄一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



小嶋 聖一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



大塚 孝一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



久保 健史
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



中村 孝子
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



坂下 昭文
ゲームデザイナー(株)1名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



山口 健太郎
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



鈴木 成典
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



H-A
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



二橋 聖一
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



木下 博志
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



水嶋 健史
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー



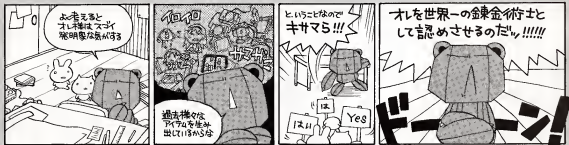
西村 英典
ゲームデザイナー(株)2名
所属: アニメイトゲームセンター
職種: プログラマー

エリーのアトリエ

まんが／岩瀬さとみ

はじめて物語

～ザールブルグの錬金術士2～
「マリーのアトリエ」の続編がついに登場。今回の主人公は落ちこぼれ錬金術士のエリー。はたして彼女は錬金術士として大成するのかな？



物を作って売って売って売ったらイベントも起こるのでした【13歳・アカデミー新入生談】 その1

●落ちこぼれ錬金術士の冒険つらさを描く、人気RPGの第2弾登場! この「エリーのアトリエザールブルグの錬金術士2」は、サブタイトルからも想像できるように「マリーのアトリエザールブルグの錬金術士」の続編。そこで、まずは前作に当たる「マリー」のことから説明していきます。マリーは9年5月23日に発売されたSLG専売のRPGです。主人公は落ちこぼれ錬金術士のマリー(通称マリー)。プレイヤーはマリーとなり、街全体でやったアイテムを売ることで成長を促す。一人前の錬金術士を目指します。もっとも、ゲーム内容は意外なほどシンプル。アイテムに関する情報を集め、材料を採取し、必要な道具を入手し、成金のチヤップシ、時間をかけて貯蓄する、という流れに沿ってアイテムを作っていくのが基本です。アイテム作成に成功したら、依頼された仕事をこなした

り、アイテムは同時に会出うモンスタースを倒したりすることでマリーは成長していきます。5年後の卒業試験に合格するのがとある日程ですが、そのときのマリーのレベルもくもく6種類のエンディングが用意されています(「エリー」はその中の「伝説の」というエンディングのひとつのお話です)。この作品は、GDH(ゲームデザイン)でありながら伏魔堂(ゲームデザイン)と、技術的にも資金面でも、ゲームとしてのデザインも、人間的にも、非常に面白いジョブアップである「マリーのアトリエ」シリーズ、が完成されたことからもわかるでしょう(同時に、小説が出たり、ラジオ番組が放送されたりと、マルチな展開をみせた作品でもあります)。今回紹介している「エリー」の基本システムは、ほぼ「マリー」と同じ。前作を遊んだ人ならすぐでも、気軽にプレイしてみてください。



エリーになる
その4

おそと



エリーになる
その5
調合



エリーになる
その6
依頼



物を作って売って売って売って売ったらイベントも起こるのでした【15歳・アカデミー新入生談】 **その3**

[illegible]

とも、イベントによっては「独自のイベント情報板」とか「専用
 のページ」が設けられて10日後、といった、システム運用上
 表示できないデータが閲覧してもいいものもあります。このように
 には数回のイベントがあります。イベントが発生する条件にはいく
 つかの「ラベル」があるようなので、ここで紹介しましょう。
 ・特定のアイテムを持っている
 ・特定のアイテムを持っている日数、エリガが満ちている
 ・うろたぬなど特徴を手に入れたとき、その場所へ行く
 あるキャラの交友関係の「ラベル」が一定値以上になっている
 上記のほか、特定のイベントが起こらない発生しないイベントもあり
 ます。バumerの例ではイベントの起こる確率が異なる（なる）よう
 です。たとえば「全快した」として観察する、ことが一歩大なる（なる）

エンフィールド
トランプ



名	英 菜	94
年	1	1
物	12	10
理	10	33
理	33	23
理	23	25
理	25	809
理	809	0

エリーのアトリエはじめて物語



物を作って売って売って売りまくったらイベントも起こるのでは!【15歳・アカデミー賞・新生徒】 その4

●「エリーのアトリエ」の先にあるものは？

副題に「お笑い」であるが、その「お笑い」の表現について、とっくにその意図がわかってはいる。「リアリィ」がある程度固定化した作品であるために「笑う」を二回併用し、読者に読者の心に響きそうである。そして、ここでは「リアリィ」視点を肯定を変えた作品を勝手に変えてみることにしようとした。例えば SL G 要素をもった作品は、特定の固定化された作品にのみ適用して使用可能な物だけに限定してしまえば、取りもくろみは済みます。その代りに与えられる場所や冒険先でのイベントを考へやすいため、最終的にはアミューの作品ではなく、ダンジョンの探検や冒険の最上層にいった場所（またはそれ以外のギョウキョウを倒すこと）にしたい。そして、そのシステムをもたせたい。これは RP G 要素の利点、別の作品にそれを取り入れる。また、舞台を固定してそのものもそうである。

D、ファンタジー色を濃く盛り込んでしまっていていいですね。ゾロとエンジェル、エミリアという2人の存在は重要なポイントで、彼らを通じて正統の物語が、Aチームであるアインの必死の努力が、そしてその中には幾つもあるもののイベントとしておもしろいかもしれないですね。いずれにしても「アイム」は高貴な血筋から入るものではなく、自分の力で作られる、という基本コンセプトさえ踏襲していてもユーザーもよく理解してくれると思うんですがどうでしょう? もちろん、ストーリーに絡めてもまた『最初の作品でもかまいません。そんなものを例えれば』Aチームを作ったスタッフの下に新キャラクターを『選んでみたい』と思ったところからスタートかな。今やそこでは、良質な作品を作ってもスタッフの活躍が活きたりする可能性があります。「エリーのトリック」をプレイしながら



▲「エリー」の純粋な経験も遊んで

おいしくみるみるつよくなる(OS非対応)

ぬりえの時間

左ん
プロフィール

グラフィッカー、ドットマシン、マウス使い、マンガ家、詩人……人呼んで「地獄から来た楽界彦リョウ」。景気のいい境界の「キング・オブ・不景気」な先生にファンレターを。



COLUMNS OF DENGKI

電撃コラムス

電撃コラムスは、読んだだけで「楽界彦」になつてしまうという、夢のようなコーナーです。ただし、頭には「にわか」などがつきますが。

★今年一番遊んだで賞 『パネルでポン!』

巷では、恋人が赤服白ヒゲのじいさんに変身する季節でございますね。えへ、そんなのヤダ。やっぱり普通がいちばんヤングのみなさん、98年も残すところあとわずかです。

こうしている今も、日本のどこかで馬車馬のように働いているゲームクリエイターのみなさんが大勢いらっしゃいます。彼らには年末も正月も、こたつもみかんもありません。あまつさえ、紅白歌合戦もないかもしれないのです。あるのは、納期をとくに過ぎた仕事だけ。途方に暮れて前走の空を見上げてしまうゲームクリエイターのみなさんに、この場を借りてねぎらいの気持ちだけお送りいたします。ガンバレー。

かくいう私も、かつては、日本中のホテルというホテルが埋まって世の中大ハッスルな夜にも、職場で「ドットブチブチ」をしていたこともありましたが。そんな深夜の帰り道、楽しげなカップルには「後ろから撃ってやろうかしら」などという呪いの念を送っていたのも、しみじみと思い出される今日この頃です。

仕事いっぱい(真)、夢いっぱい(疑)、不況知らずのゲーム業界。そんな景気のいい業界にいらながらも、不景気この上ない私です。だって、この前、P.S.のグラフィックのお仕事終わっちゃったんだもーん。ようするに失業中なのです。ヤッター! バンザーイ!

さて、無職になったら「ハローワークで会いましょう」が合言葉。ひさしぶりにお世話になるかのう、とハローワークに電話してみました。「就職するつもりはありますか?」ないです。「ちょっとね〜」……そうです。雇用保険とは「再就職したい人に援助する制度」であり、私のように「しばらくフリーでよいわ」などという輩には支給されないですね。詳しくは、お近くのハローワークまで。

そんななかで、この寒空の下、貧しさに身をまかせてじっとしています。じっとしていてもおそろく年は勝手に越えてくれるだろうし、足りないエネルギーは土から吸収するので大丈夫です。本当は大丈夫じゃないです。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station

プログラマーパワーチェック

岩崎啓高
近況

最近、パソコンでプログラムを組むのにハマっています。長年ゲーム機でずっとやりプログラムを組んでいたので、非常に新鮮で楽しんでいます。もっと勉強したい

★1998年の総括と
1999年に向けて(前編)

プレイステーションも94年の12月3日に発売されてから丸4年が経ち、とうとう5年目に入るということになった。家庭用ゲーム機のハードの寿命として見ると、ファミコンの次に長い全盛期を維持しているマシンになったといえるわけだ。

そして、PS本体が丸4年ということば、当然、このDPSも丸4年経ていて、このエッセイも丸4年。いや、ネタに恵まれているわけでもないから、よく続けてきたもんだと思う。

あ、それはともかくとして、今回と次回には、年末・年始の恒例企画「今年1年のPSを振り返り、そして来年を予想する」というテーマでお送りしたい。

まず98年のPSに起こった一番大きな出来事は何か? という、ポケットステーションの発表・発売ではなく、デュアルショックでもなく……何はさておき、僕はPS用ソフトのジャンルの拡散と細分化が挙げられるのではないかとと思う。

例えばファミコン時代に「ドラゴンクエストⅢ」が象徴した「RPGブーム」とか、はたまた「ストⅡ」シリーズが引っぱった「対戦格闘ブーム」のようなものは、今年のPSにはなかった。

あえていうなら、コンスタントに出たのは2つのジャンルで、その1つが去年の年末に大ヒットした「グランツーリスモ」のフォーワードともいえる「リアルな(ソフトによっては実在する)スポーツカーが登場するRCG」。このジャンルは、やはり「グランツーリスモ」が今のところの最高峰として存在し、それだけに味わい深いソフト(「時マックス」「首都高バトル」など)を輩出している。

そしてもう1つが「育成シミュレーションが登場するゲーム」なわけだが……。残念ながら、この系統は、今年は質が非常に悪く、一部の例外を除いて実質的にはPS市場全体に影響を及ぼすようなソフトはなかったのではないだろうか(とはいっても、すべてをまとめてみると、ずいぶん多くのソフトが出ているこ

ともあり、内容的なジャンルとしては非常に大きなものになる。しかも固定ファンが多いと思われるので、ビジネスとしては、これからまだまだ出てくると思う。

また、目立つ傾向がこの2つ程度だったせいか、逆にいろいろなタイプのソフトが発売され、ソフトのバリエーションが極めて多かったのも、今年の特徴だ。お世辞にも完成度が高いとはいえないソフトもあるが「やるドラ」「影響」「X」「双界儀」「アナザー・マインド」「雄走デモトラ伝説」など、ともかく今までのジャンル分けの中には収まらないようなヒット物がけっこう出てきて、新しいもの好きなユーザーにはたまらない1年だったとも言えるだろう。

さらに、ヒットしたソフトを見ると、プレイヤーの年齢層がずいぶん上がっていることもわかる。「マスターオブセクター」や「鉄拳3」のような例外的なソフトを除き、去年の年末以降、PSで売れたソフトを見てみると、「グランツーリスモ」「バイオハザード2」「メタルギアソリッド」「ビートマッド2ndMix」などなど、一昔前なら絶対に売れなかったと思われるような大人向けの(そしてずいぶん変わった)ソフトがヒットチャートの上位を占めている(ちなみに「鉄拳3」もずいぶん大人向けなソフトであるとは思いますが、これは伝統的な対戦格闘ゲームだし、もともとファンが多いソフトなので、ここでは例外扱いしたい)。

つまりPSのユーザー層は大人……とまでは言えないかもしれないが、ファミコン→FC時代の「ゲームユーザーは小学生〜高校生中心」ではなく、中学生以上〜若いサラリーマンあたりまでが中心、となっているのはまちがいないのではないだろうか。

そして最後に、PSソフトの流通も「ほぼ完成の域に達した1年」だったのではないだろうか。デジキューブによるコンビニでのソフト販売の定着や、流通の整備によって、実質的に売り切れになったソフトは見たことがなかった(2、3日は売り切れいても、次の日には買えることがほとんどだった)、だからといってソフトが余りまくってすべしに倒れたという記憶、印象もなかった。ともかく、ユーザーにとっては、完全に「ソフトが買えないし、並ばなくてもいい」ハードにな

った1年だったともいえる。

さて、ここであつたんまどめてみよう。今年のPSを総括するならば、ソフトはいつでも手に入り、そして百花繚乱。良くも悪くも実にバラエティに富んでいた。ユーザーの年齢が上がっているのがはっきりして、「大人向けのソフト」が確実に地固めしているのがわかった、ということになる。

では、来年のPSはどうなるのか?

……まず最大の問題が「いつ、次世代PSが発表されるのか」に尽きる。

PSが発売されて丸4年。コンピュータ業界にいわれる「ムーアの法則」に従えば、性的には10倍程度のハードウェア(厳密にいえば、20倍速のCD-ROMドライブを横んで、メモリが20ギガバイト、CPUのスピードが330メガヘルツ相当で、ポリゴンが同時に1500万個など信じ難い数値に達することになる)を同一の価格で販売することができた時代になったのだ。

そして、PSはドリームキャストの登場によって、現行のハードウェアの中で最も格好い、い換えれば最も性能が悪いものになってしまったわけだ。

この2つのことを考えると、そろそろ次世代PSの発表があってもまったくおかしくない、と考えるのは当たり前だろう(「ムーアの法則」は最近よく書くので、補足しておく。有名なCPUメーカー、インテルの創業者ロジャー・Pムーア氏が唱えた法則で、「コンピュータのCPUは1年半で同一価格な性能が倍になり、同一性能なら値段が半分になる」という経験的な法則。ところがこれに良く当てはまり、半導体業界は20年以上に渡って、この速度で進歩が続いているのだ)。そして、もし、次世代PSの発表を来年の年末と仮定するならば、来年の春をピークにして、PSソフトの本数はゆっくりと減っていくことになるだろうし、再来年とすれば、更迭まではソフトの数が減ることはない、と予想できる。

ただ、来年は1999年という、感覚的には世紀の代わり目目に当たる年なので、発表があっても、「感覚的に」不思議ではないし、また前回のエッセイで書いたように、SCⅡの動きを見る限りでは、売り出される可能性は極めて高いとも思われる(ちなみに「感覚的に」と書いたのは、本当の21世紀は2001年から始まるからだ)。

では、PS→次世代PSへ移行すると仮定した場合、次世代PSは今のPSと同じようなデファクトスタンダード(事実上の標準)の地位を占めるのだろうか? そして、守るとするならば、その条件は何で、もし守れないとしたら、どのマシンが新しいデファクトスタンダードになるのだろうか?

と、書いたところで、そろそろ紙数が足りなくなってきた。この続きは次号でもめてみたい。

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール

フリーの業界事情通の方。前職は「ヤマキワ株式会社(原宿店・パソコンリナーダ)」だったため、流通関係の話はもちろん、ゲーム・パソコン関係の話も結構まねたのです。

★誰のための中古論争 なのか? (その2)

ほんの2〜3時間外出して帰ってきたら、仕事場の留守番電話にバウンスするほどのメッセージが入っていました。これはむじゅっとしたら……と思っていた確認すると、案の定、間違ひファックスの音が延々……最近のファックスには自動リダイヤル機能が付いているものが多く、相手のファックス受信の信号を返してくるまで何回も発信するの、番号間違ひのときはまたりませぬ。

ウチでは普通の電話とファックスの番号が1番違いなので、こんなときは普通の電話と番号を間違えてかけられている場合が多いのです。ですから、リダイヤルの風が吹きまわったところで着信するファックスの返す主人一番怪しい、となります。今回も少ししたらファックスが送られてきました。

どれどれ、こいつが犯人かな……なんだ、D P Sの担当編集さんじゃないか……なにに、原稿の締め切りが過ぎている……し、しまったぁ!

というわけで、前号の続きです(大汗)。前回には著作権問題といながら、肝心の製作者個人の権利ははっきりしないままにしている場合が多い、というところまでお話ししましたね。今回はゲームを作っている現場の人たちの権利と、今後ゲーム業界を発展させていくためにはどうすべきなのかを考えていきたいと思います。

ゲームクリエイターというカッコいいです、あこがれの職業の上位にランクされていますね。「ゲームクリエイターになるには」みたに本も売れているようです。しかし、同じように創作活動を職業としているミュージシャンや作家、芸術家と呼ばれる人々と、その知名度や収入といった点で比較するとうどうでしょうか?

音楽であれば、ランキングの上位に入るような作品を作ればその知名度や収入は大変大きなものになります。また、作曲家や作詞家、最近であればプロデューサー等も同様に評価されます。プロデュース業で大大当りして、フェーラーを何台も持っている人なんか超有名ですね。また日本では東方扱いされることの多いミキサー(録音技術師)日本語訳が5位のかな?)やライティングエンジニア

も、海外ではミュージシャンと同等のアーティストとして扱われます。

作家やマンガ家など、大ヒットがあれば単行本の印税などで一生遊んでいても暮らせるようになります。芸術家系の人であれば、これに社会的地位がプラスされるでしょう。じゃあゲームクリエイターで、こういった人々と同様に扱われる人が何人いるかという……ほんの数人ですね。ゲームに関心がない人でも名前を知っているといったら、長者番付で名前が出た重部さんくらいでしょう。

「ドラクエ」や「F F」がいくら有名でも、誰が作っているのかは一般的にはほとんど知られていません。まあ、鳥山明先生や、すぎやまこうじ先生といった本業で有名な人は別ですが、逆にこの人たちが「ドラクエ」を作ったと思っている人も少なくないようです。ゲーム業界もマーケットとしてはこれだけ大きいのですから、もっとたくさんの著名ゲームクリエイターを輩出してもしよさうなものです。が、現実が前述の通りですね。ゲームクリエイターも創作活動という点ではほかのアーティストとなんら変わらないのに、知名度、収入といった点ではあまりにも差があります。それどころか実際にゲームを製作している現場は3 K + Y (安い) という権利がほとんどです。

これらはみなゲーム製作のシステムに問題

があると思うのです。ほとんどのゲーム製作は、ソフトハウスが企画し(もしくは企画を買って)、デザイナーやプログラマーといった専門家にそれぞれのパートを発注し、それらを買収してまとめあげたものを製品として販売する、という流れになります。ここでのポイントは著作権を「買い取る」という点です。これが社内の制作であっても「給与」という形で買収していることに変わりはありません。

一般の著作物の売買では、よく「印税方式」が使われます。これは著作権は作者が持つままで、販売費が売上の何%を印税として支払うという形をとる場合が多いですね。例えば音楽のCDの場合、3千円の価格の5%という形で契約するとミリオンセラー(100万枚)になれば1億5千万円の印税収入になります。逆に1万枚しか売れなければ150万円にしかなりません。

買い取りの場合は、このプログラムは1本100万円だった具合に発売され、納品するという形になります。この場合は製品が売れようが売れまいが収入には変化がありません。作曲といった作業と違って、プログラム等々の作業には人件費のような経費がかかる場合が多いので、リスクを回避するためにも買い取り契約で「儲け負う」ことが多いのも事実です。だって「プログラムは売定だったけど、ソフトの人気のなかつたから売れなかったから給料はでません」というワケにはいかないでしょう?

しかし、買い取りでは基本的には著作権を含めた一切の権利も売り渡すことになります。そうすると、ここでソフトが「著作権者の物」から「ソフト会社の物」になってしまうのです。■コーナー、問題点となる「仕組み」の概要をお話したくて話が尽きてしまいました。この続きはまた次号ということで、私はドリーキヤスの研究に乗りこんでいます(こらっ! 原稿が5重いのはそれかい!)

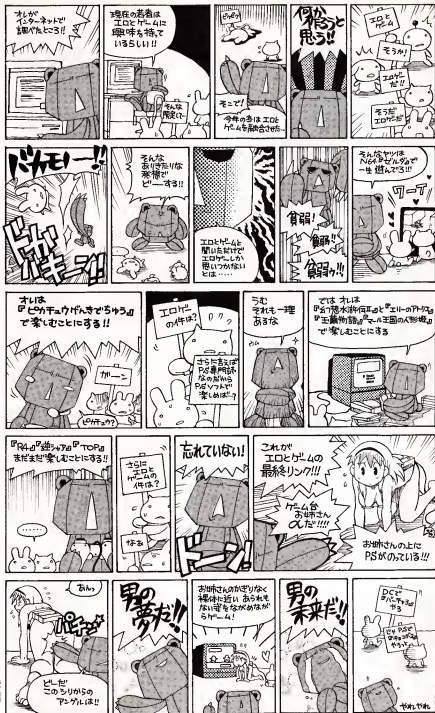
単行本印税で
一生か……
いいな
そういう夢のような
人生……



イラスト：高橋正士

「ゲーム必殺」で最強「」に夢を抱く小ぶるお友だちから大きなお友だちまで完全対応
 かつて来る未来の自分のために熱くがんばるゲーム和事とハガキの読者様ページ

PSの奴隷



PSの奴隷は絶対発売中のP2制作ソフト「落ちろやうぜ!」が作ってよし、グラフィック制作作品で遊んでよしなんです。お
 店で売ってなかったら注文しよう! としつこく宣伝もしてくれるPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム
 中心のページでもありな読者様ページです。お役立ちはもちろん、ハガキを貰って、何かに使えて(書いて)お楽しみでポストに入れたら、

冬は寒いにゃあー寒いから家でゲー
 ムだにゃあーと、1人きりだとい
 つい猫語をしゃべるようになる
 と、人間がかなり危ないです。気を付けま
 しょう。そうしましょう。

(52) カレーパイを買ったらしい。(53) はまた正式版の現物を見てもらない。さくやには人形が売っていたらしいが、近日中午は閑散でさくや。全日本開発実業協会が可成り多額の私財を、外せないブナだ。えつ、高橋もはまるかもショートカットじゃない。まあ型にしないでも、私がはつ機成員どまりならものせいでし(ツノ)。ところで、ボクスの裏表だけでも。現行色をいれてみた結果、S A の方がベターということが判明。詳しくは右に載せてます。



Nights of Knights

クエスト
ナンバー64発表
8月号募集分

今回クエスト64は黒魔術と呼ばれる種族の探索でした。人知れぬところで隠れているこの種族と、周囲のモブの森と起こる行方不明事件は数多く、今回のクエストでその真実の正体と解決を望む声も多かったのですが……高橋さんされたおもしろい種族の探索が中心と……既述。結果的にかなり難易度の高いクエストとなりました。特に、3をクリアした冒険者はすまじい数の殺人、殺人、吸血魔術に悩まされ、随にたどり着いた者さえいませんでした。

MVP

▶神楽川 千草樹さん
：難易度の高くなってきた今回のクエストで、更に先を突いたおもしろい種族の名前が「チェン」や「アム」など、名前がカタカナで文字でずから。2人の平均値でもいけて、名前も1人分にしてください。でないと、今後は……ね?



高橋さん、おもしろい種族の名前が「チェン」や「アム」など、名前がカタカナで文字でずから。2人の平均値でもいけて、名前も1人分にしてください。でないと、今後は……ね?

電撃PlayStation
92号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.92

⑤「ファーストKiss★物語」 非売品ポスター

▶ドキドキの初恋AVGから、普通な手
に入らない応募用ポスターを5名様に。
(提供:ヒューネックス)



3名

①「スーパーリアル麻雀P.V.」 1999年版 卓上カレンダー

▲人気麻雀ゲーム「P.V.」のキャラクター
イラストがあしらわれた卓上カレンダー。
(提供:セガ)



5名

②「サイレントメビウス」 「幻影の聖天使」 テレホンカード

▲美少女と魔王の戦いを描く
サババハンコミックのテレ
ホンカード3枚のセット。
(提供:バンダイビジュアル)

▲サウンドノベル形式のAVG
全10話の「幻影の聖天使」を
5名様に。
(提供:ヒューネックス)



⑥「久遠の絆」 B2ポスター

(提供:フジ)

⑦「スーパーヒーロー作戦」 B2ポスター

▶なつかしの特撮ヒーロー大集合!
ファン必見のPOPのポスターを5名様に。
(提供:バンプレスト)



▲発売前から人気の、3つの
世界を冒険するRPG。魅力
満載のトレカを3名様に。
(提供:T&Eマフ)

BOXで
3名

⑧「Sonata(ソナタ)」 トレーディングカード

③「猫なカン・ケイ」予約特典の猫缶 +Win95/98用スペシャルCD-ROM

▶CDが2枚収録できる猫缶と、Windows用の紙
ヤスクリーンセーバーのついたCD-ROMをセットで。
(提供:ビクターソフト)



セット
5名



④「ランッシュ・バンディクー」 サンウタランッシュめいくるみ

(提供:SCGI)



3名

各3名

PSソフト

サンタさんよりひと足お先に、電撃PSがお届け
するの4本。キミはどれを選ぶ?

応募のきまり

欲しいプレゼントが決ま
ったら、178ページの注意
書き通りに付属のアンケ
ート/ハガキで応募してこ
ださい。当選者はVol.
97 (1月29日発売) で発表
します。なお、アンゲー
ートの応募内容は当選・落
選に関係ありません。正
確に記入してください。



⑨ 武蔵

▲多彩な攻撃方法でやり込み
度満点の3D対戦格闘。2P
対戦もCOM戦もアツい!
(提供:コナミ)



⑩ 猫なカン・ケイ

▲猫に愛着できる「猫目石」
を平に入れた主人公と、女の
子との恋愛を描いたSLG。
(提供:ビクターソフト)



⑪ パワーリーグ

▲ホームラン競争、リーグ戦
トーナメント戦など多彩なモ
ードが楽しめる野球ゲーム。
(提供:ハドソン)



⑫ ジクザクボール

▲ピリヤード+ターゲットボ
ルの新感覚ゲーム。単純な
だけにハマってしまうかも?
(提供:レイアップ)

※抽選方式で当選者のみとなります。この抽選に当選された方はこの抽選の抽選に当選してはいけません。また、ソフトの発売日の変更により、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

全国のお得意さまから寄せられた
声を集めてみました!!



今までにないタイプのゲームで
とても面白かった。
友人にもススメちゃいました。
(神楽川典・25歳・男性)

キャラがみんなかわいしし、
アイテムが全部そろうまで
やりついでにしたい。
(愛知県・16歳・女性)

アニメーションが
すごくわいてよかった!
(福岡県・14歳・女性)

久々に面白いゲームを
買ったような気がします。
(岐阜県・23歳・男性)

冒険者相手に高売をするといふ
異色点がGood!
アイテムを集めるのが
楽しくてよい。
(兵庫県・16歳・男性)

最も音楽も世界観もサイコー!
(秋田県・19歳・女性)

お得意さま
募集中!!

きょうはお店番、
あしたは
大冒険!



だんご
商店会
~伝説の剣はじめました~



主人公は新米の魔女。
パートナーである猫
と共に、見知らぬ街へ
やってきざかりです。
持ってるものは、おば
あさんからゆづられた
古びたホウキと、す
りきたた占いカード、
そして伝説の「魔女の
大鍋」……。
あなたの物語が、いま
はじまります。

NOW ON SALE

■ロールプレイング ■価格5,800円(税別)

©1998 編纂者/佐々木 亮 ©1998 開発者/キノコソフト

「だんご商店会」はPlayStation株式会社/コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



ストリートファイター ZERO3

サイレントヒル

マーガリスーパーヒーローズVS.ストリートファイター 改訂版

ポップンミュージック

ライジングガン

有限会社地球防衛隊

実況パワフルプロ野球 '98決定版 その他

イラスト/錦城芹

発売直前!

PS版「ZERO3」覚えておきたい3つのチェックポイント

全部覚えれば、キミも
サイキョー流の一員だ!ストリートファイター
ZERO312 23
◆コナミ
◆PS、PS2
◆MIDIプレイ、
PS1プレイ、2P同時プレイ

待望の発売日

まだ、あとわずか!

今回は、ついに届いたサ
ンプルCDをもとに、プレイ前
に覚えておきたい3つのポイ
ントを徹底チェックしていこう!CHECK
POINT 1

システム編

グラフィックなどの表向きな部分こそシリーズを踏襲しているもの、実際のプレイにおいては動作、前々作と異なる点が数多く存在する「ZERO3」。まずは、そのシステム面から見てみよう。

似て非なる操作感覚

ここでは、前作から変化した「ZERO3」独特のシステムのうち、重要な3つの要素について解説しよう。とくに「ZERO2」に慣れている人は、頭を切り替えることはならない部分もあるので注意だ。



4キャラクターによっても「ZERO3」のシステムは微妙に異なる。覚えておきたいポイント。

空中での攻防

とどろくように、空中で攻撃を繰り出した際、受け手を返すことができる。受け手後は、通常のジャンプと同じくガードで攻撃を返すことができる。



ガードクラッシュ

今頃、追加された「ガードクラッシュ」ガードコマンドに特化した。Bになるとしながらも、無防備状態になる「ガードクラッシュ」が発生するのだ。



そのほかにもこんな変更が…?

ここで挙げた3つの要素以外にも、実は細かな点で「ZERO2」から変化した部分はある。例えば、投げコマンドの変更(←or+PPorK)。「無防備状態になる」という状況はグッと減った。また、オートガードモードがなくなったのも、初心者には大きな変化といえるだろう。

3つのISM

このゲームを象徴する最大の要素点。各キャラには1ISMと呼ばれる3つのタイプがあり、プレイヤーの任意で選ぶことができる。右でその解説をしよう。



シンプルスベスト

3つの中で1番攻撃力が強い反面、空中ガード、地上受け、ゼロカウニングなどがないシンプルスモード。また、スーパーコンボも各キャラ1種類ずつしか付いていない。

X-ISM



ZERO2を継承

空中ガード、各種受け、1〜3種類のスーパーコンボ。ゼロカウニングを継承した。前作に1番近いISM。ただ攻撃力が低く、スーパーコンボゲージも満タリにくい。

Z-ISM



新「オリコン」搭載

前作のオリコンの特性はジャンプ可能になった新オリコンを継承し、より受身自在な攻撃ができるISM。あとは、スーパーコンボがないのが、Z-ISMとは異なり。

V-ISM

キャラクターの
ISMによる変化

右で解説した各ISMの特徴のほかに、必殺技の変更や通常技の変化など、キャラ固有のISMによる違いもある。また、各派(X-ISMのチャイナ派)やソッド(X-ISMの刀)など、外見が変わることも。

CHECK POINT 2

新キャラクター編

PS版で追加される3人は、往年の「ストII」ファンには嬉しい「スーパーストII」からの復活組。ここでは、彼らの気になる新必殺技などをチェックしてみよう。



「3人きり」も、それぞれが個性が溢れている。



陽気な
ジャマイカー
「ジャマイカー」
「ジャマイカー」

基本的な動きは、昔のまま。飛び道具の「エアスラッシャー」はスキが小さく、鋭いサンライズの起点となりそうだし、スライディングも強そう。デュージェイは、活発か？



「ジャックナイフマキシム」は、X・V専用。

「ZERO2」に10人(7人+追加3人)を加えて、キャラクターの多彩さを増したアークトム。だが、このPS版は、さらに3人のキャラの追加が決定！ 果たしてその性能は？



炎の格闘家見参

ほかの男キャラと比べ、身体の小ささが目立つフェイロン。若干、通常技が変化している。



▲「炎火炎」は「炎火炎」の強火版。やはり、対空技か？

▲「炎火炎」はX・Vの専用技に。スパコンとどっちも取る？



豪快な力技の漢!

大きな身体とリーチは、相変わらず。一部の通常技にも変更があったようだ。



▲これも旧技「キャニオンスプリッター」。

▲豪快な2段階必殺技「レイジングタイフーン」。

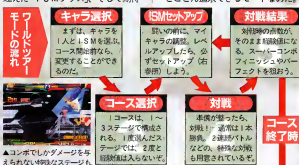
CHECK POINT 3

新モード編

世界をまたにかけた武者修業の終着点とは？

戦うことで、さらに強くなっていくマイキャラ。既存のISMの枠を超えた「ISMプラス」そして期待

の新ハード「ボクステ」への対応。まさに、自分の「ISM(主義)」をどこまで追求できるモードなのだ。



ボクステに育成可能!

「ボクセ」に対応しているのが、このモード。ボクステ単体での育成が可能で、基本はタイミング系のゲームばかり。キャラクターにあわせて数種採用されている。

RYU
Lv:19
HP:30
PP:30
50%

▲本作の育成で、キャラクターの育成。

ISM SETUP(イズムセッアップ)徹底検証

ISMセッアップでは、一体なにができるのか？ どうやって自分のISMを作るのか？ ここではセッアップ画面をもとに、1つ1つその機能を解説していく。今まで疑問に思っていたことが、これでバッチリわかるはずだ。

ISMセレクト
戦いの前に、次のコースでどのISMを使うかを変更できる。やはり、バリエーションを多くするほうが良い？

ISMレベル
各キャラは、ISMごとに経験値を持ち、闘争に選んだISM(C)に経験値が入る仕組みになっている。このレベルが上がると、ISMに応じた特殊能力が平に入る。それをISMプラス(D)で発揮するのだ。

ISMプラス
そして、セッアップの画面、ISMプラス、Bで選んだ新たな能力(望み)で、オリコンなど多種多様な設定をするのだ。

自能力バランス
攻撃力が強かったり、防御力が強かったり……戦によって、そのバランスは変化する。そんなことは、各キャラの攻撃力や防御力のバランスを変えて対応することもできる。特殊能力だけが、ISMじゃないのだ。

扉が徐々に開き始めた!

CHARACTER

細かいプロフィールと
新たな登場人物が判明

前回紹介したキャラたちの細かいプロフィールが判明! さらに新キャラも明らかになった。今回はそれらを一挙に紹介するぞ。はたして彼らには、どんな謎が秘められているのか?

シェリル・メイソン

▶ハリーの姉。年齢は7歳。幼くして母をなくし、父と2人で生活をしている。父との休暇を過ごすためサイレントヒルを訪れた……



主人公

ハリ・メイソン

▲32歳の男性で職業はライター。病気で妻を亡くし、そのことが彼らの影を落としている。シェリルと共にサイレントヒルへ向かうが、そこで事件に遭遇! 助かる道は、はたして……



シビル・ベネット

▲病院で宣言をしている33歳の女性。突然記憶が途切れたサイレントヒルを脱げるため1人で街にやってきました。その途中でハリーに会い、手助けをしてくれる。

そして新キャラクター

リサ・ガーランド

▶23歳で看護婦の女性……というこ以外、すべてが謎に包まれている人物。街の住人なのか、はたまたこの異常事態に関わる人物なのか……?

かなり重要な
役割を持つ!!

MYSTERY

ミステリー

数多くの謎が待ち受ける

物語の舞台となるのは「サイレントヒル」という街。だがそこには人影はなく、たくさんの血痕が残るばかり。一体この街で何が起きたのか? そして、この惨劇の真相とは……



街の人々は!

▶バスケットゴールにも血痕のようなものが、周囲には人影はもちろん、死体すらない。これはどういうことか?

ここは一体!?

▶建物の内部にも血痕のようなものが。事件が事故か、それとも……数々の謎を解き明かしていくうち、思ひもよらぬ真実に直面する!

そしてミステリアスな
メッセージ……

▲はかに人の気遣いはない様子だったが、いつのまにか魔法陣のようなものか描かれていた。誰かいるのか?

ATTACK

アタック

数々の武器と、アクションが明らかになった!

鉄パイプ

▶破壊力はバツグン。でも重そうだ。



ナイフ

▶小型のナイフで敵を切り倒す。◎ボタンを長押しすることで突き刺さることも可能! リーチが短く、信頼性は低めかも。



蹴みつけ

拳銃

▶敵首のシビルが貸してくれる拳銃。威力は小さいが、信頼性はバカヤ。当分の間、コレが役立ちそう。



グシャ!!



▲ムシなど、地を這う類に有難みたい。斬った、殴ったりは平気だけど、ちょっとコレは足に感触が残りそう……

マーヴル・スーパーヒーローズVS・ストリートファイター EXエディション

「EXエディション」の看板を引っ下げて、人気のVSシリーズ第2弾がPSに登場! アーケード版とどう違うのか? その「EXっぶり」を徹底紹介していくぞ。

2月⁽⁹⁾

▶ガブリン

▶UL:800

▶M:11(ロック有)※
2P対戦時、DS(AC)A:800

2vs2のタッグバトルが熱い対戦ACT登場!



▲ゲストキャラ「悪魔店」の登場で戦いはおもしろい方向へ〜?

▶交代可能な新モード「クロスオーバー」モードも搭載!



日本で大人気の「マーヴル・コミックス」と、日本を代表する対戦ACT「ストリートファイター」シリーズのキャラクターたちによる夢のタッグバトル! この「マーヴル」は、右で紹介している総勢18人のファイターの中から2人を選んで、2対2のタッグマッチで闘うという、独自のシステムを持った対戦ACTなのだ。今回は、「マーヴル」ならではの特約的なシステムと、PS版「EXエディション」ならではの要素に注目していく。

2対2のシステムとは?

2対2とは、タッグ戦なので両面上で闘うのは通常は1対1。アーケード版では、選んだ2人を入れ替えることができたが、PS版ではその機能をなくし(特定のモードではあり)、1人はパートナーとしてサポートに専念するように変更された。



熱すぎる18人のファイターたち!

マーヴルスーパーヒーローズ

	サイクロップス:X-MENのリーダー。目から光線を放つ。
	ウルヴァリン:強い爪と非常に鋭い動きを持つX-MENの一員。
	キャプテンアメリカ:正義の心を持つアメリカの英雄。
	スパイダーマン:スパイダースーツに身を包んだヒーロー。
	ハルク:緑の身体と、超能力を持つ緑色の巨人。
	オメガレッド:ムチを使い、熱の生命力を強い吸える超人。
	シュマゴラス:真次元からやって来た魔物の総統。
	ブラックサート:暗黒の魔力を操る、悪魔の弟子。

POINT 1 パートナーと協力せよ!

パートナーによる連携攻撃「ヴァリアブルコンビネーション」や、ガード状態からの反撃技「ヴァリアブルカウンター」そしてパートナーと入ってそれぞれのハイパーコンボを同時に使う「ヴァリアブルコンビネーション」など、勝利のチャンスはやはりパートナーとの連携プレイにかかっているのだ。



▲両方一体となる、パートナーの援護。キミは1人じゃない!

POINT 2 空中連続技 エアリアルレイヴを決めろ!!

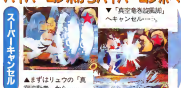
アーケード版「X-MEN」で初登場し、旧作「ストリートファイター」に登場できなかった「エアリアルレイヴ」が、これほどまでに特定の技を出てたあと、上空にフックしたキャラをジャンプで逃がして、空中で次々と攻撃を加える爽快な連続技である。いかにこれを決めれば、プレイヤーの機嫌のスイッチがなっているのだ。



POINT 3 EXエディションならではの超強力な必殺技コンボでKO!

新作、PS版「X-MEN VS」で導入された、ハイパーコンボからの反撃技「ヴァリアブルコンビネーション」そしてパートナーと入ってそれぞれのハイパーコンボを同時に使う「ヴァリアブルコンビネーション」など、勝利のチャンスはやはりパートナーとの連携プレイにかかっているのだ。

ハイパーコンボからハイパーコンボへ



SP:ハイパーキャンセル

SP:ハイパーキャンセル



ハイパーコンボからヴァリアブルコンビネーションへ超ハイパーキャンセルが可能!!

VS

	リュウ:シリーズの主人公。強い相手を探求している。
	ケン:リュウと同門の伝説家。リュウとは永遠のライバルだ。
	春麗:中国拳法を使う、インターポールの女刑事。
	マキウ:リュウに憧れて闘いを始めた、天才高次元技師。
	グー:手足をばねで変化する、特殊のヨロイマスター。
	ザンギエフ:ロシアを誇るプロレスラー。赤き巨人コンボ。
	ダールシム:蛇の波動を操る「毒」を極めた、謎の結核家。
	ヘガ:サイコワームを操る超絶格闘家「シャドー」の結核家。
	ガン:秘伝・サイキョー拳を使うサイキョーの結核家。

ストリートファイター

そして……もちろんコイツも!!

悪魔店:とんちず・オチビ太郎(同)にやがザンザンされたゲストキャラ。その実力は……?

ETC

pop'n music ポップンミュージック

アーケードで人気稼働中の「pop'n music」が早くもPSに移植決定!!
キュートなキャラクターが登場するとってもラウリイなリズムゲームなのだ!

発売日未定

- ▶ コナミ
- ▶ 移植決定
- ▶ MD (プロック音楽本)
- ▶ DC (AS 3235)

ポップでファンクで超ノリノリなリズムゲーム登場!

いろんな曲でポップンプレイ!

FANTASY

▼「ポップくん」は、
下へ押すボタンと同じ
曲の音階を叩いて
曲を奏していくのだ

▶ とってもファンタジックな曲。ゲーム開始直後のステージ1で選べる曲なので簡単。可愛い衣装の人がライブキャラクターとして登場する。



LATIN

▶ 後進的なラテンのリズムが楽しめる。ステージまで選べる曲で難所もちらほらと出現。お相手は南米出身の可愛い音をたぎらせたサイ。



POPS

▶ ステージ1で選択可能な、とってもキュートでラウリイな感じの曲。ライブは、音楽系のアダマシ学校に通う18歳の女の子。



J-TEKNO

▶ スピード感のあふれるテクノビートが楽しめる。ステージ1の曲だけでなく、難いところもある。お相手はクールなテクノ系ミクスチャー。



この「pop'n music」の基本的なルールは「beat mania」と同じだが、ポップで明るい曲が数多く収録されていて、キュートで可愛いキャラをマイキャラとして選べたりと、楽しい要素がたくさん盛り込まれている。そして、最大の特徴としてはボタンを「9個」使用すること。今回は、そのあたりの特徴をステップ順に紹介するぞ。

STEP1

同じ色のボタンを押すの

画面の上から落ちてくるPKが下のラインと重なったところまでボタンを押そう。落ちてくるPKは全部で8個あり、同じ色のボタンを押さないと対応していないぞ!

ニヤミ

選べるのが好きな
ネコ。とっても可愛
くてひょうさん
な性格



ミミ

真・物好ききつ
ワザの女の子。ニヤ
ミとは仲良しで
いつも一緒

「beat」って、
通って、うまく奏
奏しているときに
いるライブキャラ
が得意なようなリズムをしてくれる。PKが現
えなくなってしまうので注意して!

STEP2

オジャマに
注意して!

キンク

歌も踊りも超一流
の自称「音楽の王様」。
派手な外見のわ
りに楽しい!



もちろん

特製コントローラもあるよ!!

これが「pop'n music」対応の特製コントローラ! これさえあれば、アーケードの感覚そのままプレイできるぞ。残念ながら、発売日や価格などの詳細は今のところ未定。でも写真を見てもわかるとおり、とにかく期待できる感じだね!!



▲特製コントローラのサイズは、横30センチ、タテ約15センチ。

STEP3

赤いラインを
越えればクリア!

うまく演奏していると、曲の難易度があるゲームが違っていき、曲が終了した瞬間でゲームがクリアインに達していればクリア! クリアした次の曲が次のチャレンジ!

マリイ

元気でいっぱい
の女の子。ダンスが
好きでプロとして
も活躍中



RISING ZAN ~THE SAMURAI GUNMAN~

3月^(刊)

★ウイングスシステム
★VS. BGM
★MC(プロット)
AC(戦闘)

発売が徐々に迫り、期待が高まる話題の3D・ACT『ライジング ザン』。
今回は無敵のヒーロー・新の誕生秘話や注目のシステムを徹底大紹介!!

スーパーウルトラセンチヒーローの誕生 プロローグを大公開!!

▼3Dバグで構築されたフィールドを駆け回り、敵を倒しながら突き進め!



なみいる敵を豪快な刀技で切り払い、
巧みなガンテックで撃ち倒す壮快
ACT見参!! アメリカ西部を舞台にニ
ューヒーロー・新(主人公)と邪悪な組
織「邪火魔」との壮絶な戦いが、始
まる…。今回はヒーローとしての新の
誕生を描くプロローグとイラストを公
開! さらに、本作に盛り込まれた新
新システムの数々を紹介するぞ。



チェック ポイント1 多彩な必殺技で 敵を一掃!!

新は特定のコマンドを入力することで連続攻撃よりも何
倍も強力な必殺技を繰り出す。その種類は実に豊富で、な
んと10種類近くにもおよぶのだ。また、下の画面写真を見
てもらえばわかるように、エフェクトもドデカなものば
かり!! 威力も技数で、並のザコ敵なら一撃で倒してしま
うほどだ。プレイヤーはこれらの必殺技を状況に応じて巧
みに使い分け、敵を倒していか
なければいけないぞ。



▲画面右下に表示された、黄色のゲージ「スピ
リッツ」を消費して必殺技を出すのだ。

チェック ポイント2 ハッスルタイムで パワーアップ!!

ハッスルタイムとは、敵を斬ったり、町の住人を助ける
ことで溜まっていくヒーローポイントを消費して行う特殊
行動のこと。これは③ボタン
で発動し、刀の
攻撃力が上がり、移動スปี
ードが上がるなど、斬の戦闘能
力が飛躍的にUPするのだ。



▲ハッスルタイムに入
入し敵を一つ倒せば、
刀の威力がアップする。

チェック ポイント3 全ボタン連打 それが漢イベント

特定のステージには★キーを始め、③や④、⑤や⑥な
ど、すべてのボタンを連打する漢イベントが用意されてい
る。特定のポイントで
このイベントは発生し、
失敗するとダメージを
受けてしまう。



▶ニューノーマンがいくつも
用意されている。

チェック ポイント4 これぞ最新だ! トドメシステム

各ステージのボスを倒したあと、全ボク
ン連打イベントに突入する。そのあと、さら
に③と⑤ボタンの連
打やコマンド技を出す
ことで、トドメの技が
決定される。まさに、
最後を飾るにふさわ
しい演出だ!



▲全ボタン連打で
数10回におよぶ
斬撃をボスへ連続
出したあとに、

▶トドメの一撃でフ
ィニッシュ! 最終
にはふさわしいコ
イ演出も必見!!

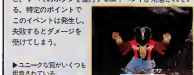


▲トドメの一撃でフ
ィニッシュ! 最終
にはふさわしいコ
イ演出も必見!!

▲トドメの一撃でフ
ィニッシュ! 最終
にはふさわしいコ
イ演出も必見!!

そして修行 ↓ の始まり

プロローグが終わると、練習ステージである
「修行の場」へ移行する。ここでは、前述のス
キがゲームの操作方法を詳しく解説してくる
のだ。また、
ステージの途
中には敵が張
り巡らされて
おり、それも
突破しなければ
ならない。
手応え十分な
ステージだ。



▲初心者に優しいチュートリアル形
式で操作方法を解説してくれるぞ。



★ボタンで
全力で連打せよ!

SLG

有限会社 地球防衛隊

「ウルトラマン」シリーズでおなじみの実相寺昭雄氏を演出に、「ジャイアントロボ」のメカデザイナーである小林誠氏をメカデザインに迎えて贈る超豪華SLGの登場!

春予定

- ▶ メディアリング
- ▶ 商標決定
- ▶ MC (2ブロック、ACID6形式)

戦略SLG+育成SLG+会社経営SLG=『地球防衛隊』

アイドル

現実の科学で巨大ロボットを作ったら？ そんなコンセプトをもとに作られたのが、この『地球防衛隊』だ。プレイヤーは(有)地球防衛隊を運営しつつ、社員となる女の子たちを育成、そしてロボットや兵器を操り事故や事件を解決し、2年間で売上利益を300億にすることが

目的となる。ストーリーは女の子との恋愛があったり、「地球防衛隊」を襲って取り戻す謎の組織との対決があるなど、ドラマチックに展開。また、妻相奇氏と小林 虎の協力タッグにより、メンバー溢れる演出とインパクトのある展開で、サイキックを堪能することが出来るぞ！

巨大ロボット

女の子を育成して

アイドルと防衛隊員に!

（有）は地方自治体の資金集めの一環としてあるのが、アイドルの育成。女子社員たちをアイドルとして売り出すのも、大切な仕事となるのだ。コンサートなどのアイドル活動をしつつ、平和を守る。女の子たちも大変だ。

● 既婚者たちのニ
とユニケーションを
ることも大増なのだ！

女の子たちが
乗る3体の
巨大ロボ

ダクティール号機。もっとも初
ポットで、動力はディーゼル
エンジンとバリエーションが...

正式名称：ディダクティ3号機。背中にウィングが付いているが、ライトとスピーカーが内蔵されているだけ。空は飛べないようだ。

ロボットを操り事件を解決

戦略SLGパート(つまり事件解決)部で活躍するのが、上で紹介する3体のロボット。これ以外にも、巨大ヘリやタンクなど、多数の兵器が登場する。どの兵器を実戦に投入させるか、誰をどの機体に乗せるかなど、それを判断するのも、プレイヤー一だいのだ。

● 想像力のない言葉を並べる
 想像を最小限に抑えろ！

彼女たちが
地球防衛隊員!!

SPG

実況パワフルプロ野球'98決定版

ホームラン競争、シナリオモード、サクセスモード高校野球編……今年、野球ゲームファン
の話題をさらったあの「パワプロ'98」が、最新データをひっさげ華麗に復活する!

12 23

▶CD-ROM

▶¥4,800

▶MCB/FD/21-ACID8

KONAMI JAPAN

ファン待望の緊急発売決定!

今年の夏に発売された「'98開幕戦」
のデータ更新バージョンが、早くも登
場する! 今年のペナントレース終了
を待って新たに更新された選手データ
や、ペナントレース後半の試合に取
つて

▼選手データは最新、シナリオモードは一
新、サクセスモードも、ほんの少しだけ異
なっている。

たシナリオモードなど、最新のデー
タが詰まっています。¥4,800! サクセ
スモードももちろん健在で、前作で作
った選手データがそのまま使えるぞ。
この冬も「パワプロ」で熱くならう!!

最新データ版登場

パワプロ'98



今年は冬も「パワプロ」だ!!

これが「決定版」のNewDataだ!!

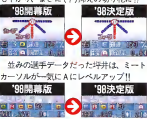
1 '98ペナントレース終了時のデータを搭載!!

ペナント終了時のデータなので、
「'98開幕戦」では期待値まじり
だった新人選手の能力もハッ
キリとデータ化された。惜しく
も新人王を逃した巨人・高橋
2リーグ制以降の新人最高打率
をマークした阪神・
坪井は、大幅な能力
アップを遂げる。
「'98開幕戦」と比較
してみるとおもしろ
いかもしれないぞ。



横浜 佐々木
阪神 坪井

変化球はフォークのみに変更。スタミナ
も上がり、まさに(?)抑えの切り札に!!



2 '98ペナント後半の名勝負が「シナリオモード」に!

シナリオモードも一新し、ペナントレース後半
の名勝負が収録された。横浜が日本一を決めた日
本シリーズ第6戦、最優秀監督が初めて丸刈りで指
揮をとった巨人VS広島
戦、千原ロッテ進出後出
なると期待されながら
逆転勝ちの涙を浴びて
オックスなど、今年
のプロ野球を満喫した試
合を再現しよう。



CHECK!

サクセスモードに変更点
はなし。でも、なんか
ちょっと違うかも…?

とくに新要素はなく、乱数(ランダム数値)
をわずかに調整したバージョン。これにより
大きく変わったと思われるのは、彼女に電話
しても「恋の病」になる確率が低くなった点
だ。ほかにも微妙な変化があるかも?



ACT

サイバーオグ

宇宙を舞台に、壮大なスケールで展開される3D・ACT「サイバーオグ」。
本誌初公開となる今回は、最新画面写真&独自のシステムを一挙公開!!

春予定

スクウェア
開発決定
MC(プロダクション)
DS(ACR)決定

スクウェアが放つハードSF・ACTの魅力を紹介!!

この「サイバーオグ」は、科学技術が発達した未来の宇宙を舞台としたミッションクリア型の3D・ACTだ。プレイヤーはタイプの異なる3人の主人公を持って、複数のフロアで構成された3Dダンジョンを駆け回り、数々の敵と激しい戦いを繰り返していくのだ。今回はこの危険なダンジョンに挑むキャラクターたちと、SFタッチの世界観を生かした魅力的なシステムの魅力を紹介していくぞ。要チェック!!



▲オートマッピングなどのサポート機能も充実しているため、快適にプレイできる。



▼各エリアへ、どのキャラクターを向かわせるかを指定することができる。それぞれのエリアには特徴があるため、キャラの選択も重要になってくるぞ。



飛行移動が可能!

フォシス

昆虫を思わせる外観が特徴的なフォシス。彼の得意技はボム攻撃で、複数回連続を叩き出す高弾速・目撃に近寄る攻撃。一定時間、空中を飛行することも可能だ。

ギガンテ

メンバー第一のパワーを誇るギガンテは、使い捨てでも一撃に倒すことができる。また、右腕に付けたアタッチメントに特殊武器を装着して、敵を殺す。

T.J.

ジェネシス号で唯一の地球人。マシンガンやショットガンなどの銃を武器とし、格闘技による接近戦も得意。スピードとパワーのパラダクスは、一番優れている。

続の扱いNo.1!

阿書物はブツ爆す!

プレイヤーをクリアへと導くナビゲーションシステム!

このゲームでは、各エリアを探索していると、ジェネシス号の仲間からエリア内での目的やヒントを伝えるメールが送られてくる。これで初心者でも、安心して快適にプレイできるのだ。



ビュウ
任務中に手帳のT.J.からナビゲーターとして送られる機知気な性格の女性。



▲メールが頻々と画面右下に常駐で表示。



マユ
メール送信を補助するサポート役。外見とは裏腹に、印象を超えるバラン持ち。

3人の特性をフルに発揮して持ち受ける数々の難関に立ち向かえ!

フォシスに飛行能力があるように、各キャラはそれぞれ独自の特技や特性を持っている。プレイヤーは、エリアの状況に合ったキャラクターを選択し、置を回避したり仕掛けを解除したりしてダンジョンを突き進んでいくことになる。これらの特技をいかに使い分けられるかが、ゲームクリアのカギになるのだ。



▲フォシスの飛行能力は、マップ上から指定したエリアに入ると自動的に発動する。



▲ギガンテの全弾威力は、敵のHPを減らすことができる。



▲T.J.のスピードは、敵の攻撃を回避することができる。



▲フォシスが持つ特性「空中能力」。空を飛ぶ敵を攻撃するときやジャンプでは届かない場所に行きたいときにこの能力が威力を発揮する。

画面説明

LP&EPケーシ

LPは各キャラの体力、EPは武器を使用するときに必要になるエネルギー。LPが0になるとキャラは倒れる。エリア外のマップに隠されています。



マップ表示

上が自動的に記録されたフロア内のマップ構成。下が現在のフロア構成を表示。

メール通信

ビュウから送られるメールの頻度を知らせる表示。メニューを開くと見られる。

SLG

モンスターファーム2

注目度も高い期待の『モンスターファーム2』の続報を、新モンスター情報とともに大紹介! まだまだ不明な点も多い中、新要素をばっちりチェックするぞ!!

2/25

▶データ
▶MS-800
▶MC(プロシード制作)
▶PS、2D(2D制作)

『MF2』5大要素を直撃!

CDを読み込んでモンスターを誕生させる。その斬新なシステムが好評を博したモンスター育成SLGの第2弾。その続報を伝える今回は、『2』での新要素をピックアップして紹介していくぞ。さらに、今作で追加された新モンスターのプロフィールもあわせて紹介する!

なお、左の写真は新モンスターの“モッチー”の誕生シーン。この写真から推測できるように、画面のエフェクトなどが大幅に強化されているのも本作の特徴の1つ。システムの向上はもちろん、演出面でのパワーUPも期待できるぞ。

1 モンスターの性格

今作の大きな特徴は、モンスター個体ごとの性格が設定されたこと。性格は「良い」、「悪い」、「普通」の3つがあり、それぞれが戦いなどに影響を与えるらしい。育て方によって、性格も変わるかも?



「悪い」モンスターは、時々「良い」モンスターに変わることがあるらしい。

2 グジラ

グジラに属する巨大木モンスターで、身長は4.00m、体重は350kg。大きいので、運にも関わらず、くすり、この世界の果てから運来してしまっているそうだ。



3 モンスターがいざいざ動いて演出効果もバッチリ

町のシーンや育成シーンなど、すべてがポリゴンで演出される今作。動作以上にコミカルで、楽しいモンスターの動きをまねて、また、育成の課題も、「体当たり」や「迷惑」演出、「すもぐり」などよりどりどりで、見ているだけで楽しくなっちゃう。そんなもののオアシス。どう表現されるのか、気になる。



「迷惑」演出に成功するグジラ。どう表現されるのか、気になる。

4 レアモンスターも健在!

前作で何となく話題を呼んだレアモンスター。『2』にももちろん、レアモンスターが用意されるのだ。なお、現在モンスターについて知っていることは、全部で300種類以上存在していること。『1』のモンスターのすべてが登場するわけではなく、はぶかれるものもあるということ。現在確認されている「1」から継続して登場するモンスターは、スズーとゲル。そしてハムの3体。それ以外にどんなモンスターが出るのか、気になること。



5 ジョーカー

身長3.00mのレアモンスター。前に描いていた、その体は不気味な顔をしたモンスターであったが、1行によって封印された。現在その姿は、まったく見られぬ。

ジョーカーは、モンスターファーム2の隠し要素。その姿は、まったく見られぬ。

3 バトルシーンもより見やすくハデに!

育てたモンスターの刀剣しをする。育成場。このゲームの楽しさもあるシーンだけに、演出効果もバッチリ。



「モッチー」は、モンスターファーム2の隠し要素。その姿は、まったく見られぬ。

「モッチー」は、モンスターファーム2の隠し要素。その姿は、まったく見られぬ。

6 バジヤール

ランプの神に似た怪物のようなモンスター。遠くから来たか、影の奥に隠れているか、すぐにランプに隠れてしまう。身長は1.80m、体重は45kg。



5 ミニゲームで育成がさらに楽しく!

今作の新フィーチャーなの。このミニゲーム。育成の合間に挿入されるらしい。効果などは一切不明。モンスターのバリエーション、性格を覚えるなど、いろいろ試みできるが……。とても気になる存在だ。



「モッチー」は、モンスターファーム2の隠し要素。その姿は、まったく見られぬ。

「モッチー」は、モンスターファーム2の隠し要素。その姿は、まったく見られぬ。

「モッチー」は、モンスターファーム2の隠し要素。その姿は、まったく見られぬ。

「モッチー」は、モンスターファーム2の隠し要素。その姿は、まったく見られぬ。

「モッチー」は、モンスターファーム2の隠し要素。その姿は、まったく見られぬ。

「モッチー」は、モンスターファーム2の隠し要素。その姿は、まったく見られぬ。

ACT

クラッシュ・バンディクー3 〜フットび! 世界一周〜

12/17

PS2

¥4,800

MGI(ソフト)

MGI(ソフト)

ACID(SG)

横へ、上下へ、手前へ奥へ! ステージ内を縦横無尽に駆けめぐる痛快ACT最新作!!
クラッシュくんの新アクションが追加され、手応え&面白さがバリバリアップなのだ!!

楽しさ詰まった人気ACTシリーズ最新作、いよいよ登場!

今や、PSの代表的キャラに成長したクラッシュくん。それだけに、「クラッシュ3」を楽しみにしている人も多いことだろう。しかも「3」は通常クリアがこれまでのシリーズ2作よりもカンタンになったので、初心者でも遊びやすくなっているのだ。基本的なゲ

ームの流れは前作までと同様で、3Dのステージをジャンプや各種アクションで進んでいき、どこかに隠されているパワーストーンを探す...というもの。ボスステージをクリアすることによって、多彩なアクションが増えていき、多彩なプレイが可能になるぞ。



初公開のオープニング

◀新たな敵、エモ・トロビド(上)の出現により、クラッシュは再び冒険に旅立つことに。



新形式のステージが満載!

- ▲本作がアクセルとバンディクルに変わるバイクステージ。8人のライバルとデッドヒートを演じ、1台でゴールするわけ。パワーストーンを獲得できる。自然したレースが楽しめるぞ。
- ▲大空を飛び回るスファージが登場。機銃の弾道がリアルなので、ついでに入ると。
- ▲海底ステージは2D・3Dの感覚に違い、ここにもドキドキの仕掛けがいっぱい。

タイムを競って遊べば熱中度も100倍

己の限界にいざ挑戦!!

パワーストーン(各面に1個存在する)を導出したステージに再び足を運んでみると、スタート地点にストップウォッチが出現。これに触ると、ステージクリアまでの時間を競うタイムアタックに挑戦できるぞ。もちろん、ここで出したベストタイムはメモリーカードに残しておく。読者のみんなが出てくるベストタイムは「DPSコロシアン」のコーナーで発表するのでよろしくね。



▲写真上手に見えるストップウォッチが、タイムアタックモードのサインなのだ。

▼ベストタイムはステージの隅隅に記される。対タイムにはトロフィーも!

ステージの箱も専用のものに変化

タイムアタックでは8箱(コンティニューポイント)が存在せず、かわりに数字が書かれたこのモード専用の箱が登場。これを破ればその秒数だけ、時間の経過がストップする。



▲箱の破れ方には、タイムの経過の経過が異なる。

このモードならではの! コース攻略

今回新たに追加されたモードだけに、新鮮な楽しさがあるこのモード。同じステージでも、このモードで遊んでみれば、まったく違った攻略方法が発見できるに違いはない。



狙ったヤツは逃さない?!

新しく追加された攻撃の中でも、特にユニークな「リンゴバズーカ」。順番を合わせて発射すれば、真実直中で他にリンゴを撃ち込める。しかも弾数は無限なのだ。



心強い新兵器も追加!!

SLG

火魅子伝 ~恋解~

三世紀初頭の「九洲」にタイムスリップした主人公。現代に戻るには、亡国「耶麻台国」を復興させるしかない!? 古えの世界を舞台に、恋と戦乱の一大絵巻が幕を開ける!!

3月⁽⁹⁾

■ 機種
■ MS-DOS(CD-ROM版)
■ MC(17ブロック)

恋愛、戦術と2度おいしいファンタジーSLG!!

高度な戦略SLGと、ドキドキの恋愛SLGが見事に融合したハイブリッドSLG「火魅子伝~恋解~」。ゲームでは、耶麻台国復興を目指して拘束闘と激しい領土争いをする中、登場する女の子たち



女王美緒・伊万が互角戦になった

とのさまざまな恋愛イベントが展開していくことになるのだ。今回は、新たに判明した、恋人候補となる3人の女の子の公開に加え、気になる戦術部分のシステムを、クローズアップして紹介するぞ。

.....ゲームの流れをCHECK!!.....

ゲームは内政や戦術を繰り返しながら領土を拡大していく戦略SLG。大まかな流れは右の通りで、「内政」で次に攻める地点などの方針を決定、「戦術」で各地点にいるキャラを移動させる。戦術マップに敵と遭遇すると戦術マップに切り替わり、バトルの開始だ。また、内政や戦術中には、女の子とのデートなどの恋愛イベントも発生するのだ。



CLOSE UP

戦術シーンのシステムを紹介!!



戦術マップで敵と遭遇した場合、マップが切り替わり、最大8部隊を指揮しての戦術戦となる。戦術戦では、基本的に部隊ごとに独自の意思で進軍するが、プレイヤーが任意で制することが可能だ。前線には山地、森、飛行などの「属性」があり、それぞれの属性によって特定の地形での能力や移動力が変化していく。この属性をよく考えながら、部隊を展開していく必要があるぞ。制限時内に敵将軍を倒すか、城を占拠すれば勝利となるのだ。なお、奥、味方の部隊同士が接触した場合は、迫力のある拡大戦術シーンに切り替わるぞ。

部隊同士が接触すると拡大戦闘へ!!

戦術マップで部隊同士が接触すると、3Dポリゴンで描かれた、拡大戦闘画面へと切り替わる。ここでは部隊関係なく、素早いキャラからコマンド入力するといく。リアルタイムバトル方式が採用されている。コンボシステムの採用(右側を参照)や、前衛、後衛の概念、パワーゲージを溜めての特殊技など、さまざまな要素が入り込み、白熱のバトルが展開されるのだ。

コンボシステムで大ダメージ!!



一度攻撃を与えて、相手はしばらく硬直する。この隙に次の攻撃を加えると連続技になるのだ。また、3~4人が特定の攻撃を特定の順番でヒットさせると、コンボが発動。大ダメージを与えることができるのだ。なお、コンボ技は、部隊長が攻撃の最後は必ず必要があるぞ。



運力の拡大戦闘!!

新

たに3人の
恋人候補が
判明!!

音羽

元耶麻台の王女。美緒と並ぶ、最も美しい少女に数えられる。主人公と出会った日から、美緒と並ぶ、最も美しい少女に数えられる。主人公と出会った日から、美緒と並ぶ、最も美しい少女に数えられる。

愛宕

奥の山から来た女の子。美緒と並ぶ、最も美しい少女に数えられる。主人公と出会った日から、美緒と並ぶ、最も美しい少女に数えられる。

織部

大敵、石川重臣の娘。美緒と並ぶ、最も美しい少女に数えられる。主人公と出会った日から、美緒と並ぶ、最も美しい少女に数えられる。

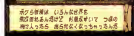


「ミスティックアーク」の主人公、
キミのおかけでよ ありがとう

▼「ミスティックアーク」との出会いのシーン。夢から出られなくなった夢を助けてくれる。いつまでも彼を呼び出し、相手に勇気を与えることができる「勇気のカード」がもらえる。



キミ、おそろいのおまじないを
おびえている
ジャックは勇気ある ありがとう



▲外に出るのめんどくさいドアを開けて
くれないジャック。こんなときは
カードで「勇気の妖精」を呼び出さ
う。ジャックに勇気を与えれば、ド
アを開けてくれるかもしれない。

ミスティックアーク 〜まぼろし劇場〜

妖怪たちの持った力を駆使して謎を解いていく注目のリアルタイムAVG! 今回は「アーク」の秘密に迫る!

◆エンタス
◆価格表示
◆MC(17000円)

「アーク」の画面写真を初公開!

「ミスティックアーク」は、「アーク」と呼ばれる妖怪たちとともに、さまざまな謎を解いていくAVG。静かな港町を訪れたサカサの一座の座長「Mr.シルバーフィンガー・チップス」によって奪われた「大人たちが失ってしまった子供の魂の純粋な心」の化身である「7つのアーク」を取り戻すため、主人公は、彼の創り出した4つの別世界へ放立つことになる。今回は、アークとの出会いから、彼らの能力を存分に生かしたイベントまでを一挙公開! アークの力を駆使して謎を解き明かす楽しさを感じとってほしい。

「アーク」の持つ、特殊な能力とは?

「アーク」とは、厳密にいうと妖怪たちが数々の試練を経て成長した姿で、自らの持つ個性を力として使うことができる。仲間になった妖怪たちをアークに成長させることが、謎を解き明かす近道かも。



▲「アーク」の持つ、特殊な能力とは?

▲「アーク」の持つ、特殊な能力とは?

▲「アーク」の持つ、特殊な能力とは?

▲「アーク」の持つ、特殊な能力とは?

▲「アーク」の持つ、特殊な能力とは?

▲「アーク」の持つ、特殊な能力とは?

▲「アーク」の持つ、特殊な能力とは?

ミザーナフォールズ

失踪した少女エマの捜索を通して、平和な田舎町の暗い部分が見え隠れする……。新感覚のAVGが登場!

12 23
◆エンタス
◆価格表示
◆MC(17000円)

失踪した少女の真意とは?

このゲームは、アメリカの田舎町「ミザーナフォールズ」で起こる少女失踪事件を解決していくリアルタイムAVG。クリスマス前の朝、主人公が密かに想いを寄せる少女、エマが突然失踪してしまう。プレイヤーはマッシュとなり、エマの捜索に出るが、一見平和に見えるこの田舎町の陰で進行していた大事件に巻き込まれていくことに……。1つの町をリアルに再現したこのゲームは、笑いや住民の行動も絶え

ず変化し、さらに住民たちと親しくなることで、捜索に協力してくれる重要な助言をしてくれるようになることもある。住民との信頼関係を築くことで、より深くゲームに入り込むことができる。



▲目の前のオブジェクトに対して可能な行動が、右上のサイドアイコンに表示されるため、直感的に行動できるのだ。



エマに会ったが、正式に失踪事件として捜査を開始した

リアルに再現された人々の生活に注目!

このゲームの期間は12月25日から3日まで。この間、時間はリアルタイムで進行していくのだ。登場人物たちも時間にあわせて生活しているため、相手の都合を考慮する必要がある。車や電話なども活用し、効率よく捜索しよう。

▲エマの捜索を進めていくうちに、マッシュの知らない少女の一面がうかがえることになる。

▲出会った人物や電話の多さは、手帳に記録されるので、捜索に役立てる。

EVE the lost one

イヴ・ザ・ロストワン

AVG

追う者と追われる者、正反対の立場の主人公を軸にストーリーが展開するAVGが登場!
今回は、壮大なストーリーの幕開けとなる序盤のストーリーを紹介するぞ!!

12/23

▶イマダイト
▶¥7,800(CD3巻)
▶MCD(3ソフト)
▶プレミアムディスク(特別版)

絡み合う謎の果てに待つものは……?

内閣調査室の新人捜査官と爆弾テロリストという2人の主人公のストーリーが、交互に展開する「EVE the lost one」。この作品は、片方のシナリオを進めていくだけでは決してエンディングにたどり着けない「マルチサイト」というシステムを導入している。これにより、従来のAVGとは異なる2人の主人公の視点で1つの物語をたどっていくことができ、複雑に絡み合った風深い物語を展開することができるのだ。

内閣調査室 新人捜査官

桐野杏子

今春大学を卒業し、内閣に配属されたばかりのバカリバリの新人捜査官。まだまだ経験不足だが、持ち前の行動力とバイタリティーで事件の真相に挑む。しかし射撃と格闘の操作は最大の苦手。



「[杏子] お前、「記憶」ってなに?」
「[スナーク] 記憶? ああ、それは……」
「[杏子] 記憶? ああ、それは……」

杏子編 研究員の怪死を追え!!

初出勤を翌日に控えた休日、杏子はショッピングを楽しんでいたところ、謎の爆弾テロに巻き込まれて不運のケガを負ってしまう。翌日待っていた初仕事は、とある研究員の怪死の調査だった。調査を進めるうちに、その研究所と先のテロに絡まれた企業に繋がりがあると突き止める。そして偶然、怪死した研究員の恋人だった女性と知り合うが……。



▲杏子の髪に髪を覆う着、だが、この髪にない行動が後々……。

マルチサイトシステム「システムフラグ」とは?

本作は、片方のシナリオがある程度進めると、ストーリーの展開が止まってしまふ。これが「システムフラグ」と呼ばれるもので、シナリオを進めさせるための鍵は、もう一方のシナリオに隠されている。同じようなメッセージの繰り返しになったり、シナリオをもう一方に引き寄せて、交互にストーリーを進めるよう。



「[杏子] こっち、って……わっ、
こんなところに入るの?」



企業に対するテロ行為や、政治的野望を捜査する内閣調査室。その捜査官・杏子が主人公のこのシナリオでは、プレイヤーは杏子の視点から、怪死した研究員の身辺調査を進めることになるのだ。

杏子編

1つの物語を繋ぐ2つの視点

SNAKE編

プレイヤーにすら、その正体がわからずにシナリオが進展していく「SNAKE編」。こちらでは、杏子とは別の目的で、怪死した研究員の身辺を探っていくが、プレイヤー自身はSNAKEの正体も探ることになる。



正体不明の爆弾魔

▼ADONISと名づく「記憶」を探して
SNAKEに接触する人物、モカ。



「[SNAKE] チョ、じゃあ記憶、
なにやってるんだ、人の記憶で



▲SNAKEを脅迫する国の人物、ADONIS。なぜかSNAKEの行動を、すべて見通している。

SNAKE編「記憶」はどこに?

周囲に認められない不満から、出来心で爆弾テロを起こしてしまったSNAKE。しかし、その行動は「ADONIS」と名乗る謎の人物によってすべて監視されていた。彼に脅迫されたSNAKEは、「記憶(メモリー)」と呼ばれる薬品を探し出すことを命じられるのだ。「記憶」は爆弾テロを起こした企業の傘下でも研究所で開発されていたが、そこから持ち出した研究員が怪死したと、行方がわからなくなっていた。SNAKEは研究員の恋人だった女性の所在を突き止めるが……。

スナーク
SNAKE

杏子が巻き込まれた爆弾テロを知り、外見・年齢ともに謎の人物。その正体はプレイヤーに入るまで明かされていないが、「杏子編」に登場した人物の誰かがSNAKEの正体なのだ。



▼主人公ジンバルにどこまでついていけるリングたち。主人公のアクションは定まることジャンプすることだけなので、敵への攻撃はすべて、リングを使って行うのだ。



▲敵の敵を破壊するために起こした雷が、壁に当たってしまったりジャンプした壁から、雷が落ちることもあって、安全な場所まで逃げよう。こんな安全イベントもいっぱいなのだ。

リングライズ

3Dのステージで待ち受けるトラップと敵の数々！
かわいいう「リング」たちと協力して切り抜けよう！

発売日
未定
▶MS,800
▶MC(1ブロック),AC(D8用)

国の平和のため少年は旅立つ！

この「リングライズ」は、人と心を通わせることのできる伝説的動物・リングとともに3DのステージをクリアしていくACTだ。主人公ジンバルは、数先で国政に不満を持つ組織と出会い、彼らに協力することで一人前のリング使いとして成長を遂げていく。この活躍の舞台となるのが、山あり谷ありの起伏に富んだステージ。ジャンプとリングによる攻撃を駆使して、トラップや敵を撃破していく。また、ゲーム中には何匹かのリングが登場し、それぞれが異なる得意技を持っている。局面に応じて、自由にリングを選べるのだ。

謎解きや育成も楽しめるゲーム展開

このゲームでは、謎解きや、お金を払って行うリングの育成、体力回復の食料などの購入といった、RPGやAVGのような要素もあり、ひと味違った楽しさ味わえるのだ。



◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。

◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。

◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。

◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。

◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。

◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。

◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。

◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。



◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。

TOMB RAIDER III トゥームレイダー3 34

3Dの遺跡を舞台に、女性冒険家「ララ」が大活躍！ 数々の新アクションで難関に挑め！

遺跡を巡る探検の旅へGO!

女性冒険家ララを操作して、3Dの遺跡を冒険して回る人気のアクションAVGシリーズ「トゥームレイダー」。最新作となる「3」でも、ACTとAVGを融合させたシリーズ特有の魅力はそのまま。高低差を利用した仕掛けや、高難度の遺跡など、1つのステージごとの内容もさらに濃くなっている。もちろん新要素も豊富で、「泳いでいるときに水流が影響を与える」、「橋などにぶら下がって移動できる」、「はって

移動できる」などなど、さまざまなものが用意されている。また、「ステージ内の動物が重要なアイテムを運んでいる」といった今までになかった要素も導入され、ゲームの緊張感をより一層高めてくれるぞ。



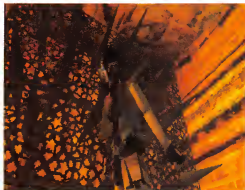
◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。



▲カザシキアイテムをくわえた頭を発見。放ってはいたら、どこまでも逃げだしてしまうのだから！



◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。



アスレチックでテクニックを磨け!!

本編とは別のオマケ要素として、「ララの家」も再登場した。アスレチックコースでは「3」ならではのアクションも加わって手応え充分。さらに、ベストタイムをメモリーカードにセーブすることも可能になったのだ。



◀「リング」たちは上にはなれないが、下にはいけるのだ。

RPG

スーパーヒーロー作戦

17 (F)

 ▶パシフィック
 ▶WEBCO
 ▶MCJ(プロダクション)

今回はおさらいの意味で、ゲームの根本的な魅力を再確認。それに併せて、超懐かしのヒーロー「快傑スバット」の実写ムービーを初公開だ!

新旧のヒーローが集結する夢のRPG!



ヴィレタ
「これだ! これが……
アルティメットガンダム!!!」

「ウルトラマン」に代表される懐かしの特撮ヒーローから「ガンダムW」「Gガンダム」に登場した新世代のガンダムまで! 新旧のヒーローたちが活躍する超豪華なRPG。それが「スーパーヒーロー作戦」だ! 今号ではストーリーを盛り上げるCGや実写のムービーと、迫力のバトルの両面から、ゲームの魅力に迫る!!

◀ゲームオリジナルの主人公を中心に、ストーリーは展開していく。

地球圏の平和を守るため ヒーローたちと共に戦うのだ!

ゲームはシナリオが進行するフィールド画面と、敵と戦う戦闘シーンの2つで構成される。ストーリーの中で、主人公は多くのヒーローたちと出会い、力を合わせて巨大な悪に立ち向かうのだ!

▼原作のエピソードもふんだんに盛り込まれている。



「ウルトラマン」のストーリーもふんだんに盛り込まれている。また、原作のキャラクターも登場する。

▲作品を超えた、ヒーローたちの共演だ!

CG&実写のムービーが ストーリーを盛り上げる!



ヒーローの初登場シーンや、モビルスーツが発進する場面といったストーリーの山場では、CGや実写のムービーが場面の雰囲気盛り上げる! 左の「スバット」のように、特撮系ヒーローの変身シーンは、原作の映像を取り込んだ実写ムービーが流れるのだ!! もちろん、CGムービーもBGMや決めゼリフが原作そのままだ!



▲特撮ヒーローの決めゼリフのかけ声や台詞に、ビートル号が挿入! 原作ファンならおなじみのシーンだ。

悪の怪人、怪獣を相手に ヒーローたちのパワーが炸裂!

戦闘が発生すると、SDサイズながらももって原作にひけをとらないヒーローたちが戦うバトルシーンに突入! おなじみの必殺技や合体攻撃などを交えた、ド派手なバトルが繰り広げられる!! イベント戦闘には金貨や視点切り替えなどの演出も入るのだ。



▲さまざまなコマンドを駆使して戦っていく、戦闘は量産型のバトル。



▲T.P.「テクニカルポイント」がたまると必殺技が使用可能!! これぞド派手!

カットインムービーが 必殺技の迫力を完全再現!!

ヒーローが必殺技を使うと、原作そのままのBGMと決めゼリフで迫力満点のカットインムービーが流れる。バトルの雰囲気グッと盛り上げてくれるのだ!

スペシャル光線!



▲「ウルトラマン」の決めゼリフが、ゲーム中にも再現される。



▲ウルトラマンジャックのスペシャル光線の再現!! キャラクターの個性はすべてカットインムービーに入る。



▼新使ったファンタジーACTではお約束の「下突き」。頭が傾斜したままステージで必須となるテクニクの1つだ。タイミングを計って頭上から攻撃しろ!



▲場所によっては敵スクロールに切り替わる箇所もある。ガラスを破壊するとザコ敵に化けつつ、華麗なジャンプを繰り出し、敵のアイテムを見逃さず。

ちっぽけラルフの大冒険

トラップ回避、隠しルート探索、点数稼ぎなどなど……、ACT本来の楽しみが詰まった期待作がついに登場!!

3月(月) 1000円(税別)
▶MO(プレイステーション)
DS(ACR1100)

正当派ACTの集大成!

舞台は魔族がはびこる世界。主人公ラルフは、魔法をかけられ子どもの姿になるが、そこに唯一魔族と対抗できる伝説の聖剣が現れる。このゲームは、小さな勇者と魔族の戦いを描いた、2D横スクロールACT。驚くべき敵を切りまくる、ステージクリアを目指すのだ! ステージは彩度や氷山、飛行戦艦など、計8つ。それぞれに変化に富んだ舞台が仕掛けられているぞ。各ステージの終わりにには個性的なボスキャラが登場して、対戦ACT風バトルも。シンプルな操作とスピーディーな展開が気持ちいい、気軽に遊べる1本だ。



フルーツボーナスで高得点を狙え!

本作ではフルーツボーナスによる点数稼ぎも魅力の1つ。各ステージには、通過すると出現するフルーツが多数用意されているぞ。特に、怪しげな隠しルートは要チェック!



バトルアスリーテス 大運動会GTO

「大運動会」出場を賭けて、過激な最終試験がスタート! 宇宙権子を目指して女たちは走り続ける。

ルール無用のコミカルレース

ゲームから生まれて、TVなどでも話題になった「大運動会」が、コミカルなACTになって帰ってきた! プレイヤーは神崎あかりを始めとするおなじみのキャラを操り、超対決に富んだトラックを走り抜ける。レースは1対1の直接対決。途中登場する、ハードルやプールなどは、スライディングやジャンプ、スライディングで切り抜けるのだ。ただし各キャラには「スタミナゲージ」が存在し、ゲージが尽きると立ち止まってし



▲タイミングを合わせてシロダゲツクル! 勝負の世界は容赦なし。ライバルは力に屈せず。

まう。そのため、瞬時の判断力とペース配分が勝利のカギとなるぞ。もちろん、実力行使でライバルを蹴落とすといった、「大運動会」ならではの過激なルールも再現。ライバルを蹴散らし、優勝を目指すのだ!



過激なレースを演出する3つのモード

多彩なモードも特徴。「ストーリー」ではあかりとライバルたちの会話(臭?)が、「ノーマル」ではお気に入りのキャラを使っての勝負が楽しめる。走り始めた人は、「タイムアタック」で記録に挑戦することもできるぞ。



経営SLG

テーマアクアリウム

1217

▶ システム：PC (Windows 95)
▶ ¥5,800
▶ MD (S/ソフト)
▶ PS (S/ソフト)

話題のポケステにもいち早く対応した「テーマ」シリーズの最新作も、いよいよ発売間近! 今回はかわいいイルカの育成と、手応えのあるSLGパートを紹介するぞ!!

経営&育成が楽しめる水族館SLG!!



このゲームは、水族館を舞台にした本格的SLG。プレイヤーは、決められた資金をもとに、広大な敷地に水槽や設備を設置し、魚を集め、スタッフを育成・発進し、水族館を経営していくのだ。また、イルカを調教していけば、イルカショーだって開催できるぞ。創造力と経営センスを生かし、すべてのお客さんを魅了する水族館を作ろう。

◀「テーマ」シリーズでおなじみのお客さんキャラも、もちろん健在

★シリーズでもおなじみの★ 設置&経営 も超盛りだくさん!!

お客さんを集めるには、センスある設備の設置と人気の魚を集めることがカギとなる。ほかに、魚の健康やスタッフの管理、機材の調整など、目が離せない仕事がいっぱい!

注目のイルカ調教パートを紹介!

イルカに演技を覚えさせれば、イルカショーを開催できるようになる。今回は、PS本体とポケステによる2種類のイルカの調教を紹介しよう。

PS本体での調教

ゲーム中は1か月に1度、1区につき10分間、イルカを調教することができる。調教中のイルカには、空腹度、集中度、信頼度という3つのパラメータが存在し、これらに気を配りつつ演技を指示していくことになる。そして、指示通りの演技ができたならば、褒めたら指導をする……これを根気よく繰り返して少しずつ技を覚えさせるのだ。

イルカたちの成長

①指示



成功
失敗

②準備段階



③演技!



④しつけ



教育的指導

指示通りできなかった演技のイルカは、厳しくしつけられるのだ。

ポケステでの調教

ポケステを使えば、PS本体とはひと味違ったミニゲームによる調教が楽しめるぞ。ジャンプやダンスなど、各ゲームの結果に応じてIQや格闘力といった能力などを鍛えることができるのだ。もちろん育成結果は本体に反映されるぞ。

調教パートの一部を紹介

ジャンプ

スロットで数字をそろえて、出た目の順にジャンプ!



ダンス

指定された方向通りに方向キーを押して、さらにダンス!



施設設計

水槽の場所をあげたり、観望橋を設置したり……気持ちよく鑑賞できる施設を作ろう。



運営管理

エサは足りているか? 水質は大丈夫か? 水槽の温度にすれば、魚の「気持ち」が見られる。



経営

入場料金など支出のバランスを調整して収入を増やし、水族館をどんどん拡張していく。



研究開発

水槽や観望橋などの設備開発も重要な仕事。勉強会でスタッフの能力も上げられるぞ。



出漁

水槽の管理の出漁シーン。漁でしか手に入らない珍しい魚も用意されているらしいぞ。



カルドセプト for PlayStation

ボードゲームにトレーディングカードゲームの要素をプラスした創作ゲーム登場!

▶メディア・プラットフォーム
▶予約
▶MC(プロダクション) 4P対応可

カードバトルとTBLの完成形

「カルドセプト」は、ダイスの出目に従ってマップを周回しながら、まわったマス(土地)を占領したり、戦勝で相手のクリーチャーを倒したりしながら自分の魔力を高めていくボードゲームだ。土地を自分の領土にするには、魔力を消費して手持ちのカードからクリーチャー(カードに宿るキャラ)を召喚し、その土地に配置していく。また、カードには魔法による攻撃ができるスルーカードや戦いをサポートするアイテムカードなどが用意されており、戦闘では高度な駆け引きが楽しめるぞ。



▲ソーサラーの魔法が光を放つ! 美しくも激しいエフェクトがバトルを盛り上げてくれる。



▲スペル攻撃サンダーストームを使ったところ。相手の苦手な魔法の攻撃を仕掛けるも凄まじい! 1つだ。



▲ゲーム内に用意されたマニュアルは、いつでも参照できるので、初心者でもブレインしながら自然にルールが理解できる。

▲COM機や外人戦で勝利すると、相手の持っているカードがもらえる。すべてのカードを集めるのも凄まじい1つだ。

Parlor! PRO6 「パチンコ屋のシミュレーションゲーム」

大人気のパチンコ台「CR豪鬼」
と「CR冒険島」を完全再現!

▶日本テレビ
▶2/11
▶¥5,800
▶MC(パチンコ)

パチンコとSTGの魅力が合体!



本物のパチンコ台を精密にシミュレートした「パチンコ!プロ」シリーズの第6弾が登場! 今作は、マスコットキャラ「豪鬼」の活躍が主眼の「CR豪鬼」(京東産業)と、愉快なリレーアクションがファンを魅了する「CR冒険島」(三洋物産)を完全再現。また、シリーズでおなじみの、パチンコで稼いだ金がストーリーを進めていく「ホールモード」では、なんとSTG要素を採用。パチンコとSTGのドッキングで、新たな打つ(撃つ)楽しみが待たれるぞ。



▲メインデジタルの部分が楽しい絵柄も、画面いっぱいにはたいて使えるぞ。パチンコ店での、あの興奮がよみがえるぞ!

Fighting Eyes

リアルファイトを追求した、新感覚の本格3D対戦ACTが登場!

▶ソニー
▶12/17
▶¥6,800
▶MC(プロダクション) AC(2P対応)

12人のファイターたちの頂点を目指せ!

この「Fighting Eyes」は、格闘家世界一を決める大会「ワールド・ファイターズ」での優勝を目指し、12名のキャラが激突する対戦ACT。ユニークな動きを見せるどエロの少女や、魔法を使う魔面のなど、キャラの個性や流派の個性が光るところだ。また、一撃必殺の威力を持つ「ファーストコマンド」を始め、多彩な技が用意されているぞ!



▲12人の中から好きなキャラを選んで、バトルをくり返して楽しむぞ!

花札・リアル3D

「こいこい」と「おいちょ」の2通りのゲームが楽しめる。PS花札の決定版!

▶バンダイエンタテインメント
▶発売中
▶¥4,800
▶MC(プロダクション)

好きな設定のもとに花札を楽しもう!

「花札・リアル3D」は、取り札と役を作っていくおなじみの「こいこい」と、トランプのブラックジャックに似た花札の「おいちょ」の2種類のゲームが楽しめる。対戦形式も、自分の持ち点が高くなるまでゲームが続けられるアーケードモードと、それぞれが得意な戦法を持った、個性豊かな5キャラの対戦が楽しめる「戦いモード」が用意されているぞ!



▲花札のルールを説明してくれるので、初心者でも安心できるぞ!

アクチュア アイスホッケー

NHLの豪傑たちが、オリンピックに参戦!
世界最強のチームはどこだ!

▶コナミ
▶12/17
▶¥4,800
▶MC(プロダクション) 4P同時対戦可

金メダルを目指し氷上の戦士たちが激突!

「アクチュア アイスホッケー」は、世界18か国のナショナルチームに加え、NHLのプロ選手も登場するアイスホッケーゲーム。長年五輪を舞台に金メダルを狙うオリンピック選手や、あまたの対戦が楽しめるフレンドリー(練習試合)モードなど、ゲームモードも充実! フルボリゴで再現されたフィールド上で、熱い戦いが待たれるぞ!



▲激しい戦いが繰り広げられるぞ!

頭文字D

マンガやアニメで大人気の「頭文字D」が、RCGとなってPSに登場!

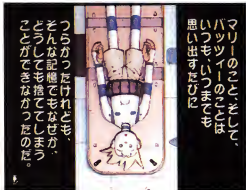
▶コナミ
▶1/7
▶¥5,800
▶MC(プロダクション) DS(4P同時対戦) 2D(2P同時対戦)

「拓海」になりきって峠を攻めろ!

ヤングマガジンに連載され、アニメにもなった人気コミック「頭文字D」が、RCGとなって登場! プレイヤーは、主人公「藤原拓海」になって、峠コースをバリバリのドリフトで疾走することになる。また、アニメでもおなじみのキャラたちが登場するストーリーモードや、自由にコースを選べるフリーランモードもファンならとっておきだ。



▲激しいドリフトで峠を攻めろ!



1999年のゲーム・キッズ

プレイステーション・コミック特選の最新作
小説でもマンガでもない独特の世界を味わおう!

12 23

▶SCS
▶¥2,000
▶MC(ソフト)
DS(AC新刊)

機械の街の不思議な現実!

「PSコミック」は、コン・ローラのボタンをクリックしていくことで物語を読み進めていく、新しいタイプのソフト。シリーズ最新作にあたる本作は、人気作家、渡辺啓武氏が原作を手がけており、従来のゲームにはなかった不思議な魅力を感じることができるといえる。気になるストーリーは、ロボットの街で暮らす主人公が、現実のあいまいさに違和感を抱き、その謎を解き明かしていくというもの。登場するキャラクターはユニークかつリアル。サウンドノベルともデジタルコミックとも違う斬新な表現は要チェックだ。

新しいスタイルの映像表現に注目!

この作品では、場面ごとにさまざまな表現方法が用いられて、ストーリーに奥行きを与えている。CG、アニメ、実写、そして文字の表示が、実に効果的に使われているのだ。



▲主人公のメカニカルな世界は、現実のメカニカルな世界を模したものだ。

もっと!にゃんとワンダフル2

かわいい犬や猫を育てる喜びが味わえる
ペット育成SLG第2弾!

2月

(9)

▶¥5,800(税別)

▶MC(ソフト)

テレビの中でペットを飼おう!

この「もっと!にゃんとワンダフル2」は、ペットを育てる育成SLG。エサをやったり遊んだり、ときには眠りかたりとしたりしながら、モニターの中で動き回るペットの反応を見て楽しむ。登場するペットは、犬9種類と猫13種類の全22種類。今作では最大8匹までのペットを同時に飼育することができる。さらに、新しい要素として、ペットを競技会へ参加させることもできるようになった。各種のドッグショーやキャ

ットショーで高得点をマークすれば、世界大会への道も開ける。しかも、前作のプレイデータを使用して、愛憎のあるペットとまた遊ぶこともできるのだ。育て方次第ではトップブリーダーも夢じゃないぞ!



2Dモードもかわいいぞ!

今作では通常の3Dモードに加え、新たに見下ろし視点の2Dモードを追加。室内の隅取りや、部屋の外へ出て散歩を楽しむ再現している。たまには、デフォルメされたペットたちの行動を温かく見守ってみよう。



全日本プロレス～王者の魂～

豊富なモードとカンタン操作で
プロレスを遊び尽くせるSPG!

3月

(水)

▶ 対応システム
▶ MC (2プロック)、AC (DS対応)

「全日」がリアルによみがえる!

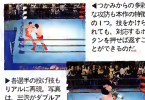
「全日本プロレス～王者の魂～」は、馬場、三沢、川田などおなじみの選手が登場する、リアルなプロレスゲームだ。ゲーム中で選べるモードも、エキシビジョン、バトルイヤル、リーグ戦など多彩。なかでも「五冠王の挑戦」モードは、練習によってバリエーションアップが可能なS/L G色の強いモード。スケジュールにしたがって試合をこなし、優勝を目指そう。また、オリジナルのレギュラーを育成し、各種モードで戦わせることも可能だ。もちろんオリジナルレスラーも、練習で強化できるぞ。



▲全日本プロレスの人気選手が次々と登場! 激大ジャイアント馬場も参戦。育成は必須だ!!



▲プロレスの楽しみの1つ、入場シーンも完全再現。音楽や選手たちのしぐさも本物ソックリだぞ。



▲選手への交代はリアルに再現。写真は、三沢がダブルチーム・スーパースタックスとハンセンをぶん投げるシーン。

◀つかみかみの多彩な攻防は本作の特長の一つ。技をかけられても、対応するボタンを押せば反撃することができるのだ。

バス釣りに行こう!

リアルな釣りを楽しめるだけでなく、新モードでバスの気分まで味わえるSPG!

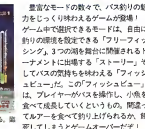
99年

予定

▶ ¥5,800
▶ MC (プロック未定)、AC (DS対応)



▲水中のバスの群れがリアルに映し出される。登場場所やバスのプレイエリアも異なる。



▲水中のバスの群れがリアルに映し出される。登場場所やバスのプレイエリアも異なる。



▲水中のバスの群れがリアルに映し出される。登場場所やバスのプレイエリアも異なる。



▲水中のバスの群れがリアルに映し出される。登場場所やバスのプレイエリアも異なる。

▲水中のバスの群れがリアルに映し出される。登場場所やバスのプレイエリアも異なる。

映画で行けないハバ

映画を見ているうちに英語が勉強できる!
豊富なモードで目的別に学べるぞ!

11/4

(水)

▶ ¥5,800 (DS対応)
▶ MC (1プロック)

映画で学べる英会話!!

このゲームは、映画を見ているうちに英語を学べるという面白いもの。役柄を演じる「ロールプレイブック」を、始めと終る。4つのモードが用意されているので目的に合わせて選べる。しかもプレイ中に単語やフレーズなどをワンタッチで呼び出せるのだ。今週の第1弾は、ひょんなことから民営英雄になっちゃった警官の物語だぞ!



▲本作は、プレイしながら英語を学べるという面白いもの。

ゲームソフトをつくらう

ゲームメーカーの仕事をこまごま味わえる
ソフト制作シミュレーション登場!

1/28

(水)

▶ ¥5,800
▶ MC (2プロック)

100万本タイトルをキミの手で!

ゲームメーカーの経営者となって、大ヒットを目指すSLG。まずは制作タイトルのジャンルを決定し、そのジャンルでのNo.1を達成すると次々に制作可能なジャンルが増えていく。クリエイターはそれぞれ得意分野があるの、制作タイトルに応じてチームを編成しよう。ゲームが完成すれば、雑誌にのる美しいレビュー(笑)が待っているぞ!



▲本作は、ゲームメーカーの経営者として、大ヒットを目指すSLG。

超戦闘球技ワンボーク

近未来の世界で、ビーチバレーが過激に進化!
カンタン操作で迫力の必殺アタックが炸裂!!

2/18

(水)

▶ ¥5,800
▶ MC (プロック未定)

超興奮の新型格闘球技・誕生!

ビーチバレーをもとにしたACT。選手が自衛でボールを追いかけけるなどの、新機軸が用いられている。操作で簡単になるのはボタンのタイミングだけでなく、ACTが苦手なキミでも迫力の必殺アタックを繰り出せるのだ。登場するチームは、忍者やレスラー、アイドル出身者と個性派ぞろい。試合に勝利すれば賞金が入り入り、選手の数化も可能になる!



▲本作は、ビーチバレーをもとにしたACT。

パチスロ帝王

最新データ搭載の人氣機種が続々登場!
こいつで実感を研究しよう!

1/28

(水)

▶ ¥5,800
▶ MC (1プロック)、PS (2プロック)

最新データ満載のリアル志向パチスロ!

人気機種「ビッグウェーブ」「ピカガール」「80ジャンキー」の3機種を搭載したパチスロSLG。各種機能も充実しており、ゲーム中のプレイデータがグラフで表示したり、リールの回転スピードや取りこぼしの通知など自由に設定できるぞ。また、ポケットステーションに対応しているため、「ピカガール」の設定判定ゲームで遊ぶこともできる。



▲本作は、パチスロのリアル志向を追求した作品。

アンジェリーク デカ防衛戦(レンパ)

人気SLGの最新作はなんとRPG! おなじみの守護聖とパーティを組んで戦おう!

24

◆PSE
◆¥6,800(税別)
◆MC(2ブロック)

あこがれのあの人と旅に出よう!

育成SLGの人気シリーズ「アンジェリーク」の最新作が、RPGになってP.S.に登場。物語は、突然侵略を開始した「皇帝」を名乗る男にとらわれてしまった、守護聖たちを救出するところから始まる。ゲームはオールドファッションな2Dタイプで、おなじみの守護聖やオリジナルキャラたちとパーティを組んで戦っていくことになるぞ。また、各キャラごとのイベントや、隠し物を通じて親密度を上げれば、戦闘シーンでも二つの「あの方」がかわってこれたりするものだ!



▲今回の「アンジェ」はRPG! 主人公は、前作で女主人になった赤色の鳥のアンジェリークだ。



▲戦闘シーンではメンバーたちと協力し、魔法や攻撃を駆使して戦ってほしい。陣形によっては特殊な「連発魔法」も使用できる。



▲豊富なイベントの数々もこのゲームの魅力。ここで親密度を上げれば、特定のキャラと仲良くなることもできるのだ。

とんでもクライシス!

数々の妨害と危機をくりくり抜け、キミは無事に家まで帰るのか?

5月

◆PSE
◆¥6,800(税別)
◆MC(2ブロック)

平和な家族を護る危機また危機!!

このゲームは、フーの一家のある1日に、突然襲いかかるスリル満点の危機を回避することが目的のACTなのだ。プレイヤーが操作するのは、サエないサラリーマンやスポーツ万能の主婦など、ちょっと変わったキャラばかり。彼らを持って、就寝ダンスや勉強回廊などの各ステージをクリアし、無事に家まで帰るころ。



▲「お前さん、ここはアンジェリークの家だ。」というセリフが、そのときの状況を暗示する。

HEART OF DARKNESS

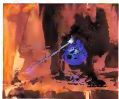
潜伏に置かれたステージで、主人公アンティが大活躍! 豊富なアクションが魅力のACT!!

2/25

◆PSE
◆¥6,800(税別)
◆MC(2ブロック)

闇に飲み込まれた愛犬を助け出せ!

闇に飲み込まれた愛犬を助けるため、不思議な家田舎の2DのステージをクリアしていくACTが登場したぞ。行く手をばらばら襲ってくる、ジャンプや振りつきなどの多彩なアクションを駆使してかわしていく。ゲーム中に現れるキャラには、敵だけで味方として協力してくれるものもいるぞ。また物語の要所では、効果的にC.Gムービーも挿入されるのだ。



▲まるで実写のような演出とシナリオが、そのときの状況を暗示する。

新作ソフト ニュース NEWS

せつなさをつづったアドベンチャーが登場!!

『輝く季節へ』は、高校生活が舞台のAVG。物語はコマンドを選択することで進み、個性的なキャラたちが繰り出すさまざまなストーリーが描かれる。豪華な声優陣や、オープニングアニメなども注目だ。『ATHENA ~Awakening from the ordinary life~』は結核ゲームで人気の、麻生アテナが活躍するAVG。テレビシーやサイコムなどの、各種能力を駆使して関心し立ち向かうアテナの活躍がフルCGで描かれるぞ。『エラン』は、新感覚の探偵ゲームに加入するため自分自身を鍛えるSLG。ほかのキャラとのコミュニケーションに重きを置いているのがポイントで、プレイヤーは偵探できるパートナーを探す必要があるぞ。『バックギャモン』は、定番ボードゲームを豊富なモードで遊べるソフトだ。

輝く季節へ

▶各決定 ▶AVG ▶KID ▶価格未定



▲ゲームには魅力あふれる女性キャラが多数登場。主人公は、彼女たちと過ごす日々が描かれる。

ATHENA ~Awakening from the ordinary life~

▶3111 ▶AVG ▶SNK/新井隆 ▶¥6,800



▲アテナは、さまざまなキャラクターたちが活躍する。彼女たちは、それぞれの能力を駆使して、関心し立ち向かう。



エラン

▶411 ▶SLG ▶ビスコ ▶¥6,800



▲主人公のパートナーになるキャラは、それぞれに個性あふれる。彼女たちは、それぞれの能力を駆使して、関心し立ち向かう。

バックギャモン

▶1月4日 ▶TBL ▶アルトロン ▶価格未定



▲バックギャモンは、定番のボードゲームを、豊富なモードで遊べる。彼女たちは、それぞれの能力を駆使して、関心し立ち向かう。



「究極」誕生。

サイバー・コミックの最高峰「サイレントメビウス」が
10年の時をへて、完全RPG化！

武器成長型RPG

サイレントメビウス

SILENT MOBIUS

幻影の墮天使

迫力の「サイレントメビウス」ワールドを生み出す4大システム!!



①アプルのキャラ・セレクト



②インター・ナビゲーション



③武器成長システム



④リアルタイムバトル

オリジナルストーリー&アニメーション



予約特典

特製オリジナル
B2ポスター付き!

※B2ポスターはB2サイズ(1100×2480mm)の横断りサイズで、縦断りサイズではありません。
※B2ポスターは、B2サイズ(1100×2480mm)の横断りサイズで、縦断りサイズではありません。

特別
価格
11,800円

バトレイバー the GAME



販売・お問い合わせ
バンダイビジュアル株式会社
〒111-0858 東京都台東区船場1-9-5 5F 5F TEL 03-5828-3007

©1998 Bandai Visual Co., Ltd. / Bandai Visual Co., Ltd. All Rights Reserved. ©1998 Bandai Visual Co., Ltd. / Bandai Visual Co., Ltd. All Rights Reserved.

および「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

’98年12月23日発売予定

標準価格 6,800円(税別)



いわゆる「ゲーム」の感動を超えること。心から泣けること。

それは、映画や長篇小説よりも深い感動。コンセプトは「人間のドラマ」。

あなたは、このRPGの中で108人も人間のドラマを体験することになります。

「幻想水滸伝II」。そのセリフの一言一言までじっくり味わって下さい。

幻想水滸伝[®]

GENSOSUIKODEN II

プレイステーション用ソフト 「幻想水滸伝II」12月17日発売 メーカー希望小売価格 **5,800円** (税別)

「幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ COMPLETE BOX/Vol.1.1/Vol.1.2」各12月23日発売

© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

「真」シリーズと「PlayStation」は登録商標。プレイステーション2はソニーの登録商標です。



コナミ株式会社 本社 〒105-8521 東京都港区虎ノ門4-3-1

北海道コナミ株式会社 東北コナミ株式会社 関東コナミ株式会社 中部コナミ株式会社 関西コナミ株式会社 中国コナミ株式会社 四国コナミ株式会社 九州コナミ株式会社 沖縄コナミ株式会社

●お問い合わせ先 ● 0120-066-573

●お問い合わせ先 ● 0120-066-573

●インターネット情報サービス ホームページアドレス <http://www.konami.co.jp/>



この冬、すべてのRPGを超えて。





オープンボラマが収録された
8センチCD付

「エリーのアトリエ」発売!!

～ザールブルグの錬金術士2～

12.17

発売

標準
価格 **¥5,800** 税別

デュアルショック対応●プレー人数/1人
メモリーカード/2～15ブロック使用

DUOケース

声の出演

エルフィート・トラウム●長沢 美樹
マルロー・ユキ●米上 恭子
イングリット・坂崎さん●大沢 つむぎ
ノルティス・フーバー●岡 智一
ルイーゼ・ローレンシウム●野上 ゆかな
フレア・シエンク●金月 真美
(注)他略

初回プレス版限定!特典2点セット

初回特典として「エリーのアトリエ」オリジナル
**レシピノート&ポスター
プレゼント!!**

もったいなくて
使えない?

1 A5判/100頁
特製レシピノート

アイテム図鑑のデータを自由に
書き込めるレシピノート。
巻末には関連商品の情報や
新作ソフトの情報が掲載。

2 B2判/フルカラー
ポスター

※数に限りがありますのでお早めにお近くのショップにてご予約下さい。





あの『マリー』に憧れて… 錬金術士を目指す少女が現れた!!

「マリー」が旅先で助けた少女「エリー」が
王立魔術学校「アカデミー」に条件付きで入学!
運命の糸がイングリッド先生にからみつく…



© GUST CO., LTD. 1998 / Illustration : 山田孝信 門

前作「マリーのアトリエ」でおなじみのキャラクターに
新たな主人公エリーを迎え、笑いあり、涙ありの待望の第2弾!!
今回はライバルも登場し、あらゆる面で前作を上回る!!

早くも人気上昇中! 「エリーのアトリエ」キャラクターたち、攻略本やCDなど、オリジナルグッズが絶えず登場予定!!



オリジナル・ゲームサウンドトラック
ファン待望!! CDサウンドトラック
全78曲 発売決定!!
税別 3,068円 (税込) 2枚組 '99年1/30
発売予定 ソニーレコード

エリーのアトリエ・データバイブル
絶対、友達に自慢できる発売!!
データバイブル発売!!
CD-ROM ハイブリッド版 '99年1/21
税別 未定 発売元: ウィンズ

- 攻略本
基礎・中級・完全攻略と、コンパオ別に
3ラインで発売 (タイトル未定)
- 小説版「エリーのアトリエ」
工藤 治氏によるエリーのアトリエ・小説化
'99年発売予定
- その他、イラスト集やコミックアンソロジーや
イベント、グッズ製作などを予定しています。

ラジオ 連続「美樹&つむぎ エリーのアトリエ」



パーソナリティはエリー役の長沢美樹さんと
妹崎さんやイングリッド役の大沢つむぎさんのお二人
思のあったトークで240~全統一!!

- 毎週土曜夜27:26~27:40
- ニッポン放送23期キック「オールナイトニッポン」
平野真直・お台場Radio Cafe」内でON AIR!!

ラジオでオンエアしたドラマに
新作をプラスしてのCD化!!

ドラマCD エリーのアトリエ ~サークルブルグの錬金術士 2~

第1巻 '98年12月19日発売予定
第2巻 '99年1月23日発売予定
価格: 各2,940円 (税込)

初回特典 特製レーディングカード
1枚 (各巻封入)

CDは通信販売でお求めになれます。

■ 通販お問い合せ先 (株) ムービック 書籍通販部 TEL 03-3973-3332
(土・日・祝祭日は無休 月~金 10時~17時)

通販特別限定特典
特製レーディングカード1枚
※ 郵送料は送料別 (送料は別)
また、全巻のCDを2枚目購入された場合も
特典はお客のようになります。

セブンイレブン、ファミリーマート、ミニストップ、ローソン



上記各チェーンの店が、既入会でもお求めになります。
但し、一部店舗においてはお取り扱いしていない場合がありますので、ご了承下さい。

株式会社 **ガスト**

〒380-0824 長野県長野市南石堂町1293
TEL: 026-224-7300 / FAX 026-228-8345

「マーク」および「PlayStation」は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PS版『宇宙戦艦ヤマト』は リアルタイムSLG



▲最多の砲撃を克服しながら、温か14万8千光年の彼方を目指す。
『人類最後の希望』ヤマト。

▼操縦、戦闘、索敵、探索など、ヤマトの中枢機能を司る第一艦橋がゲームのメインの舞台となる。



**超弩級宇宙戦艦
ついに発進!**



艦橋のすべてを把握し イスカンダルに導こう!

ゲームはリアルタイムSLG。TVアニメシリーズ第1弾の、地球とイスカンダル星を往復するエピソードがメインになっている。プレイヤーは、行く手を阻むガミラス軍に備えて、クルーに指示を出し、航行、戦闘、艦の運営などをこなさなければならない。つまり艦長の立場を体験することになるのだ。

STORY

西暦2199年、人類は地球侵略を企てるガミラス星の攻撃によって、絶滅の危機に瀕していた。地表は遊星爆弾による放射能にさらされ、その汚染は人類が避難している地下都市までも蝕もうとしていた。だが、そんな人類に遥か14万8千光年の彼方、イスカンダル星の女王、スターシャから救いの手が差し伸べられる。彼女の星まで来れば、放射能を除去するコスモクリーナーを送すというのだ。いちの望みにすぎない人類は、スターシャから受け取った設計図を基に波動エンジンを作製し、ヤマトを建造。そして未知の航路海に挑むことになる。



**救いの女神
スターシャ**

イスカンダル星最後の女王で、滅びゆくイスカンダル星の唯一の生き残りである。

宇宙戦艦
ヤマト
遙かなる星
イスカンダル

PS版『宇宙戦艦ヤマト』の 3大ポイントをチェック!

新たな舞台を得て甦った『宇宙戦艦ヤマト』。その内容は、TVアニメシリーズとは違った、様々な魅力に満ちている。オールドファンはもちろん、本体験のユーザーも要チェックだ!

CHECK POINT

ヤマトが3Dポリゴンに リニューアル!!

PS版でまず目に付くのは、やはり3Dポリゴンで再現されたヤマトの勇姿だろう。原作の設定資料を基に忠実に再現された、美しい3Dグラフィックは一見の価値アリ。重厚感あるメタリックな輝きを放ちながら、大宇宙を疾駆するヤマトは、アニメ以上のリアリティを感じさせられるはずだ。また、沖田艦長を始めとするクルーも3Dで表現。彼らの人間味あふれる動きや、ドラマティックなストーリーに新たな魅力を加えている。



◀3Dで再現されたヤマトをあらゆる角度から堪能できる。これだけでもファンには満足モノ。



◀レーザーやミサイルが飛び交うダイナミックな戦闘場面も3Dで展開。また、ポリゴンキャラのクルーたちの動きなども必見だぞ。



「星屋の行状で宇宙中はんた、敵が味方か、どっかの敵が味方たんじやないか!」

美しくも壮絶に
繰り広げられる
艦隊戦に注目!!



CHECK POINT 2

リアルタイムに展開される 臨場感にあふれたSLG

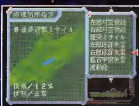


▲各クルーへの指示は、キャラの顔をアイコンとして用いたリングコマンドで行う。状況に応じて最適な人材を選択し、必要な指示を指示を与えることが要求される。




▲「ヤマト」は、稼働しながらも、このように指示される場面もある。最低限の操作を必要としない。

「ヤマト」の最大の魅力は、多様な性格・個性を持ったクルーたちの存在と、彼らが織り成す人間ドラマだろう。この作品では、その魅力を生かすため、プレイヤーがリアルタイムでクルーたちに指示を与え、各ポジションに配置することでゲームが展開するシステムを採用している。迫り来るガミラス軍、艦内での故障や負傷者の発生、刻々と変化する状況に応じて、的確な指示を出す判断力が要求されるのだ。ゲームを進めるうちに、キミは自分が本当に「ヤマト」を



▲指揮したクルーの進路や艦の修理などの、戦況後の処理もプレイヤーの重要な仕事だ。

操作しているような感覚に浸れるはずだ。下では指示を与えることになる一部の重要キャラクターとその働きを紹介しよう。

 <p>伊かり 十三</p>	<p>システム関係を担当。激動コマンドを使うことによって艦内の士気を高められる。</p>	 <p>古賀 十</p>	<p>主に攻撃関係を担当。主砲や各種ミサイルの発射、艦載機の出撃などを行う。</p>
 <p>古賀 十</p>	<p>ヤマトの航行関連を担当。戦闘中の艦の進路の決定、障害物の探知などを行う。</p>	 <p>古賀 十</p>	<p>各部署の補佐を担当。医療、通信、レーダー表示など、様々な役割がこなされる。</p>

CHECK POINT 3

新たに甦った 松本零士氏の「ヤマト」

キャラクターデザインやメカニックデザインが新たに描き起こされているのも、PS版『ヤマト』の見逃せない要素。キャラクターデザインには、OVA『クイーンエメラルダス』を手がけた増永計氏、そしてメカニックデザインには『超時空要塞マクロス』、『重戦士ダンバイン』などのデザインで知られる「スタジオぬえ」の宮武一貴氏を起用。松本零士氏の原作のイメージを損なうことなく、現在のアニメブリークにも十分にアピールできる、新たなヤマトの世界を作り上げることに成功している。



無血涙の古代。冷静沈着な動、優しさや気の強さが周囲する森……。原作の持つイメージを備つつも、当時とは異なった魅力をも与えられたキャラクターたちは、どんなドラマを見せてくれるのか。精緻で新機軸のあるメカデザインにも注目。



宇宙戦艦
ヤマト
運かなる星
イスカンダル

『宇宙戦艦ヤマト』 キャラクターファイル

「宇宙戦艦ヤマト」では、ヤマトのクルーばかりではなく、敵のガミラス軍にも、独特の魅力を備えたキャラが数多く登場する。ここではストーリーを彩る両軍の主要キャラを紹介していこう。

初代艦長の名跡 沖田十三

ヤマトの艦長。地球防衛軍の歴戦の勇士。宇宙放射線戦に侵されながらも今回の任務に志願。

「宇宙戦艦ヤマト」 古代 進

物語の主人公。新選組隊長を務める。両親をガミラスの攻撃で失い、ガミラスに対して激しい恨意を抱く。当初はある事情から沖田にも反感を持っていた。

ヤマトの第一副 森 雪

物語のヒロイン。生活班と調査・分析の班長を兼任。女性らしい優しさを持つ反面、ときおり男勝りの行動力も見せる。航海を通じて、次第に古代に心を引かれる。

宇宙戦艦 ヤマト 用語 大辞典

●アステロイドベルト：冥王星近辺の宇宙空間に浮かぶ小惑星帯。ヤマトはこれにコントロール装置を撃ち込み、艦のカモフラージュに利用した。また、岩盤を外して艦の周囲を回転させることによって、敵の攻撃を防ぐのにも使用。

●アナライザー：旧式という弊に、分析調査、航行など多様な任務をこなす万能ロボット。妙に人間臭

く、森雪に悪心を抱いたり、酒を飲んで酔っ払ったりもする。

●イスカンダル：大マゼラン星雲・サンダー系第8惑星。実はガミラス星と2重星をなしている。地表のほとんどが海で覆われ、破壊しつつあるガミラスとは対照的な美しさを持つ。

●オクトパス原始星団：8個のガス状物質からなる星団。8個すべ

てが星として固よりつつある若い星で、相互にガスが干渉し合い、強力な渦が発生している。ヤマトの航海での銀所の1つ。

●オリオンα星：オリオン座の中心を構成する3つの恒星のうちの1つ。燃え盛る星の周囲には巨大なコロナが発生している。ヤマトはここで、金属を溜めさせるガス生命体の攻撃を受ける。

海軍省の部長 島 大介

航海部長。古代とは地球防衛軍訓練学校の同期生。性格の違いから、古代としばしば衝突するが、心では互いの長所を認め合うよきライバル。

科学技術の天才 真田志郎

工場部長。科学技術に精通しており、様々な兵器を開発している。古代の兄。守とは訓練所の同期生であり、達に対しては自分の弟のような感情を抱いている。

宇宙飛行士の 加藤三郎

古代の部下で、一騎当千の艦載戦闘機ブラックタイガー隊の隊長。じつとしているのが苦手のパイロット気質の持ち主。空中戦では心強い味方。

船の下の力持ち 徳川彦左衛門

機関室長。頑固一徹だが、根は温もろく人情家である。エンジンを扱わせたら右に出るものはいない職人肌の技術者。クルーの人間も厚い。

ヤマトの医官 佐渡酒造

ヤマトの艦医。大酒飲みだが、腕はもとめて戦艦の経験もあるマルチな医者。艦長とは古くからの知り合いで、数少ない理解者。

●ガミラス高速空母：地球上空を監視するガミラスの新型空母。大量の艦載機を搭載しており、4機まで同時に発進が可能。

●カタバルト：ヤマトの後部甲板の左右に1基ずつある戦闘機射出用のカタバルト。コスモゼロの発進に用いられることが多い。

●コスモゼロ：地球防衛軍の最新鋭戦闘機。ガミラスのものに比べると、出力、防衛面で劣るが、それを補ってあまりある運動性能を有する。古代の愛機。

●古代守：古代進の兄。戦艦ゆきかぜの艦長で、冥王星軌道上でのガミラス軍との決戦で行方不明になる。進は、兄は既に死んだものかと思っていたが……。

●スターシャ：スターシャの妹。スターシャからのメッセージを携え地球を目指す。事故で火星に不時着。姿がぬい人となる。

●瞬間物質送機：ドメル将軍がヤマトとの最終決戦のために用意した必殺の武器。あらゆる物を任意の空間に送り込むことが

可能となっている。この装置によって不意に送り込まれるガミラス艦隊の攻撃に、ヤマトのクルーは悩まされることになる。

●デスラー艦：ガミラス軍最強の戦艦。波動制御に匹敵する破壊力の、デスラー砲を装備するガミラス軍最強の戦艦。

●ドリルミサイル：ヤマトを破壊するために開発された超大型ミサイル。ヤマトの波動砲発射口からドリルで突き込み、内部の波動エンジンごと破壊すべく設計された。

デスラーの息子 ヒス

ガミラス星の副総統。狡猾な性格の持ち主だが、同時に小心りでもある。後半ではヤマトの計り知れない強さに、密かなおびえを抱く。

万能な超能力者 デスラー

超能力を誇るガミラス帝国の総統。母星の寿命が尽きかけていることを知り、高度に発達した科学力を武器に、地球を始めたとする惑星への侵略を開始した。

ガミラス軍の戦術指揮官 ドメル

ガミラス軍屈指の戦術を誇る、勇猛果敢な名将。ほかのガミラス将校と異なり、地球人を見くびらず、ヤマト艦長の沖田には同じ軍人としての敬意を抱いている。

宇宙軍の司令官 ゲール

バラン星の元最高司令官。ドメルの就任によってその地位を奪われたため、ドメルに対しては憎悪に近い感情を抱くようになる。自らの力を誇示しようとヤマトに挑む。

果敢な指揮官 シュルツ

冥王星基地の司令官で、地球攻略を直接指揮するガミラス軍の要領。自らの名譽を重んじる典型的なガミラス軍人で、総統の命令には絶対的な服従を誓っている。

宇宙戦艦 ヤマト 用語 大辞典

- バラン星：地球とイスカンダルのあるマゼラン星雲の、中間に位置する星。星丸ごと1つが、銀河方面侵攻用のガミラス軍の巨大要塞。
- 波動砲：宇宙戦艦ヤマトの最大にして最強の兵器。波動エンジンの出力を限界まで高め、蓄積されたエネルギーを、艦首に設けられた巨大な砲口から一気に放出する。凄まじいまでの破壊力を持つ反面、1回発射

- したあとは、艦のエネルギーが底を尽いてしまうという欠点を持つ。
- 反射衛星砲：ガミラス軍冥王星基地の制空権を防衛する強力な兵器。複数の反射衛星を使って、発射地点とはまったく異なる方向からの攻撃を行い、相手をかく乱する。
- 浮遊大陸：木星のメーンの海に漂う仮説の大陸。その地表は地球の至熱帯に類似して、植物が生い茂り、

- 大気まで流れている。ヤマトの波動砲の一撃で消滅してしまった。
- ビーメラス：不足した食料を補うためにヤマトが立ち寄った星。ガミラスの植民星の1つであり、線人間と呼ばれる種族が生きている。
- 要塞島：広大な宙域を支配するガミラス軍が設置した自動攻撃要塞。周囲に強力な磁気を発して、近づく機械類を分解する。

14万8千光年に及ぶ長き道のりの過程を大紹介!

絶滅の危機に瀕した地球を救うために、想像を絶する膨大な距離を旅することとなったヤマトのクルーたち。ここでは、その苦難に満ちた道程(ゲームの基本的な流れ)を詳しく紹介していく。

TVシナリオに沿ったゲーム展開

ゲームの流れは、右で紹介する図の通り。最初のTV版アニメをベースにシナリオが展開し、イスカンダルまで戦いと運命と航行を繰り返していくのだ。その間にはもちろんPS版ならではのオリジナルサブシナリオなども加えられているぞ。



▲長き旅はスターシャからのメッセージを受け取ったことから始まる……

シナリオパート

各シナリオの冒頭は、AVG形式でストーリーが進行する。随所に挿入されるムービーが、物語を盛り上げてくれるぞ。なお、ゲーム序盤では沖田艦長がゲームにおける基本的な操作方法を伝授してくれるのだ。



▲各シナリオにおける任務内容はここで解説される。

航行

シナリオの冒頭において、ヤマトが特定の宙域を航行するモード。ここで航路の設定と計路変更を行いつつ、シナリオパートで提示された目的地を目指す。

ガミラス軍と接触

戦闘

ガミラス艦隊との間で戦術SLG形式の戦闘を展開。ヤマトのクルーに指示を出し、任務の達成を目指す。シナリオによっては白兵戦が行われる場合もある。

運営

戦闘によってダメージを受けた船体の修復や、消耗したミサイルなどの生産を行う。また、戦闘で疲労したリケガをしたクルーの治療なども実行する。

状況に合わせてクルーの配置を変更しよう

戦闘でクルーが疲労すると命令の遂行が困難になる。こんなときは、そのクルーと同じ作業が可能な人員がいれば交替させて、疲れたクルーを休ませて回復させよう。



▲配置変更ができないクルー(真田・徳川)の底力値には特に注意が必要。

クルーの配置場所と配置による効果一覧表

配置場所	配置効果	配置可能クルー
艦長席	システム関連メニュー 起動コマンドの使用	沖田のみ
戦闘指揮席	攻撃関連コマンド	古代、南部
チーフ・パイロット席	航行関連コマンド	島、太田
コスモレーダー受信席	レーダー表示	森、相原、アナライザー
右舷補助席(1)	ヤマトの修理コマンド	真田のみ
右舷補助席(2)	障害物の距離探知	太田、島、アナライザー
左舷補助席(1)	敵艦の識別	南部、古代、アナライザー
左舷補助席(2)	通信距離、艦載機の行動手戻のアップ	相原、アナライザー
機関部制御席	波動エンジンの出力調整	徳川のみ
機械工作室	生産コマンド	真田のみ
パイロット室	艦載機出撃コマンド	加藤、古代、(同時待機可能)
医務室	治療コマンド	佐渡、森、アナライザー (同時待機可能)
艦長室	沖田の休憩	沖田のみ
個室	クルーの休憩	沖田を除く全員
機関室	機関部制御	徳川のみ

戦闘

押し寄せるガミラス艦隊をたった1隻で迎え撃たねばならないヤマト。ここではリアルタイムで繰り広げられる戦闘時の行動とともに強力なヤマトの兵装やヤマトの戦法を紹介しよう。



戦闘時の行動

「ヤマト」の戦闘における最も重要なポイントは、指揮官として常に戦況の行方に気を配り、敵の出力に対して臨機応変な行動を取るということ。敵が戦艦ならば、古代と島にそれぞれ攻撃と移動を命じれば十分だが、相手が艦載機を乗せた空母などの場合は、それに応じた対処が必要となる。例えば、古代に対しては攻撃手段を対空機銃に切り替えさせたり、加藤に対してブラックタイガー一隊の発進を命じるといったことが必要になるわけだ。多数の敵を迎え撃つことになる戦闘を無敗で勝ち抜き、名艦長とうたわれる手腕を発揮できるかどうかは、すべて君の知略と行動にかかっているぞ!!

宇宙戦艦ヤマトの主要兵装を徹底解剖



- ① 艦首波動砲
- ② 艦首宇宙魚雷
- ③ 第一主砲
- ④ 第二主砲

- ⑤ 第一副砲
- ⑥ 煙突ミサイル
- ⑦ 右左舷対空機銃
- ⑧ 第二副砲

- ⑨ 第三主砲
- ⑩ 右左舷魚雷

戦闘技術 その1 有利なポジションに移動しよう!

敵の戦艦などを相手にする場合、非常に重要になってくるのが艦の操作。「ヤマト」では戦闘時、艦を平面移動だけでなく上下方向にも移動させることが可能となっている。つまりヤマトを敵の下方向に向かわせ、敵の死角から砲撃を行うといったこともできるのだ。さらに、その場で艦の向きを変えたり、敵の砲撃の瞬間に艦を素早く平行移動させ、攻撃をかわすといったことも可能。巧みなポジション取りこそが、戦いの明暗を分けるカギなのだ!!



◀ レーダーの右側にある「Z」キーが、ヤマトの上下方向に移動する機能を示している。



▶ 敵の砲撃をいち早く察知して緊急回避!! 艦隊戦における高度な回避力も大きな強みだ!!

◀ 敵艦とすれ違った場合には、その場で素早く方向転換して敵首を相手にしよう!!

戦闘技術 その2 状況に応じてブラックタイガー(艦載機)を発進させよう!

敵の艦隊にはめっぽう強いヤマトにも、苦手な相手が存在する。それは、敵の空母から飛来する艦載機。機動力にすぐれ、ヒットとアウェイを繰り返す艦載機の前にはさすがのヤマトも苦戦を余儀なくされる。そこで出番となるのがブラックタイガー一隊。加藤に命じて部隊を出撃させれば敵機を撃破してくれるぞ。



◀ ヤマトの両翼に機銃群が1秒でめくられ、ブラックタイガーに攻撃させよう!!

▶ 敵の艦載機は、ヤマトの手を動かすだけで、ブラックタイガーに任せよう!!

ときには白兵戦が展開されるぞ!

ある特定のシナリオに限り、ヤマトのクルーとガミラス兵との間で手に汗握る白兵戦が展開される。次々と現れる敵兵に対しコスモガンで応戦する銃撃戦は、艦隊戦とは一味違った緊張感が味わえる。



▲ 白兵戦では、何人かのクルーが1チームとなり、互いに協力して目的地へと向かう。途中に現れる敵兵に要注意。

長い沈黙を破り
ヤマトがPSで始動



第2次大戦末期に非業の最期を遂げた日本の旗艦が、宇宙戦艦として甦り、地球の運命を担い航海に出る。常識破りの大胆な設定と、重厚感漂うドラマティックなストーリー展開で、日本のアニメ界に燦然と輝く金字塔を打ち立てた傑作が、ついにPSで復活！



DATA

- 発売日/2月発売予定
- メーカー/バンダイ
- 価格/¥6,800
- ジャンル/SLG
- 対応周辺機器/MC(ブロック数未定)

宇宙戦艦

SPACE BATTLESHIP YAMATO

遙かなる星イスカンダル

運営

戦闘で損傷した艦の修理や傷病者の治療などは、度重なる戦闘をくり返すヤマトにとっては、日常茶飯事。常に艦の状態をチェックして、万全の態勢を保つ運営は常務の重要なポイントだ。

損害を受けた艦の修復

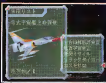
エンジンが損傷したなら通航速度が、また砲塔の場合には攻撃力と、何となく問題が生じてしまう。損傷を受けた部分は直ちに修理し、どんな状況にも対処できるようにしておく。



修理に掛かるコストや、修理にかかる時間によって直ぐに修理できるかどうかは、状況によって異なる。

消費した弾薬と兵器の生産

戦闘で失った弾薬や兵器は、コストを払って生産する必要がある。



戦闘で消費した弾薬や艦載機は常に補充するように。いくら加給を誇る装甲を持ったヤマトでも攻撃兵器がない丸座では勝ち目がない。戦闘が終了したら残機、残弾数は必ずチェック！

戦闘で傷ついたクルーの治療

過酷な戦闘でケガをしたクルーは、医務室で集中治療をしよう。ケガをさせたままだと、のちの戦闘で適切な行動がとれなくなりピンチになるぞ。治療も艦運営の大切な要素なのだ。



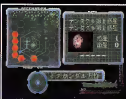
治療にはコストがかかる。治療にかかるコストは、状況によって異なる。

航行

人類にとってまったく未知の宙域を、ひたすらイスカンダルへ突き進むヤマト。無駄な戦いを避けて早くたどり着けるかどうかは半ミリの航路設定に委ねられることになっているのだ。

航路の設定

航路担当の島を呼び出し、「目的地設定」を選択すると、画面上にマップが表示される。マップ上には星雲やアステロイド帯、恒星などが映し出され、その間をぬってヤマトのルートを決定しよう。注意すべき点は、マップ上に点在する衛星や惑星の存在。まれにアイテムが発見される場合があるので、周辺の探索を行うのも面白いだろう。



▲目的地の場所をヤマトと連動させて、航路を設定する。

次元跳躍航法（ワープ）について

宇宙空間における長大な距離を一瞬で飛び越えるワープ航法。ワープを行うには膨大なエネルギーが必要であり、艦自体にも凄まじい負荷がかかるため、通常のゲーム中では使用不可能。しかし、TV同様特定のイベント時にはワープ航法を使用することになるぞ。



▲特定のシナリオでしか使用できないが、貴重なワープ航法。

宇宙戦艦
ヤマト
遙かなる星
イスカンダル

PS版
『宇宙戦艦ヤマト』の
発売日まで
あと2カ月!!

MACROSS PLUS SCRAMBLE

すべてのマクロス

エイジに捧ぐ!!

美麗なムービーで物語を楽しむインタラクティブなSTG
愛・おぼえていますか がついでにSへ移幅! 今回は「V
F-X2」の最新作も交えて、「Wスランブル」で大特撮だ!

マクロス
ダブル
スランブル

初回生産分のみ同梱!
「リン・ミンメイ
最後のメッセージカード」

詳しくはまた未定だが、次回
本編第1巻の箱と下巻のレイラン
トが入ると



愛・おぼえていますか

●バンダイビジュアル●3月4日発売予定●¥8,800●「VF-X2」体験版同梱

地球人類の運命は2006年に決まった

ストーリー
ダイジェスト
ガイド

西暦1999年——突如、宇宙より飛来した物体は、全長1,200mに及ぶ巨大な宇宙戦艦であった。

地球人類のテクノロジーをはるかに超えるその戦艦からは異星人の姿こそ確認できなかったものの、地球外知的生命体の存在と、宇宙を舞台とした大規模な戦闘があったことが確認された。

地球人類は、未知なる敵に対するため、国家間の利害を超えた地球統合政府の樹立と、墜落した巨大宇宙戦艦の修復を開始する。

だが、統合政府ができるまでの道のりは決して容易ではなかった……。西暦2000年7月の中東を皮切りに、のちに「統合戦争」と呼ばれる激しい内戦、紛争が世界各地で展開されたのである。

統合政府は、巨大宇宙戦艦の修復・改装をしつつ、そこから得られたテクノロジーを利用した新兵器を次々と戦場に投入。戦艦に勝利していった。

巨大宇宙戦艦が地球に墜落してから8年——長かった統合戦争が終わり、地球はようやく平和を取り戻す。そして、さらにそれから2年——巨大宇宙戦艦は地球人の手によってSDF-1「マクロス」として蘇ったのであった。

ここから「マクロス」の壮大な物語が始まるのである。

STORY DIGEST

KEYWORD CHECK

キーワード
チェック

●プロト・カルチャー

超古代に宇宙に遺出していた先人種。だが、紀元前50万年、その帝国は崩壊し、分裂戦争が勃発してしまふ。

プロト・カルチャーたちは、戦争を有利にするため、遺伝子工学を駆使し、自分たちの姿に似せた人類を作り上げ、それを巨大化させた。また、



相手側軍をも同じように巨人兵を作る。これが後述の「ゼントラーディ」「メルトランディ」である。

分裂戦争は、いつしかこれら巨人兵の代理戦争へとなっていく。そして、巨人兵同士の間隙が激化し、ついには創造主たる両陣営のプロト・カルチャーは滅亡してしまうのであった。

●ゼントラーディ&メルトランディ

プロト・カルチャーによって作られた巨人兵。戦いの道具として作られたため、戦うこと以外を知らない。そのためプロト・カルチャーを滅ぼしてもなお、戦闘を続けている。なお、男だけで構成された軍を「ゼントラーディ」、女だけの軍を「メルトランディ」と呼び、両者は対立している。

プロト・カルチャーによって作られた巨人兵。戦いの道具として作られたため、戦うこと以外を知らない。そのためプロト・カルチャーを滅ぼしてもなお、戦闘を続けている。なお、男だけで構成された軍を「ゼントラーディ」、女だけの軍を「メルトランディ」と呼び、両者は対立している。

プロト・カルチャーによって作られた巨人兵。戦いの道具として作られたため、戦うこと以外を知らない。そのためプロト・カルチャーを滅ぼしてもなお、戦闘を続けている。なお、男だけで構成された軍を「ゼントラーディ」、女だけの軍を「メルトランディ」と呼び、両者は対立している。

プロト・カルチャーによって作られた巨人兵。戦いの道具として作られたため、戦うこと以外を知らない。そのためプロト・カルチャーを滅ぼしてもなお、戦闘を続けている。なお、男だけで構成された軍を「ゼントラーディ」、女だけの軍を「メルトランディ」と呼び、両者は対立している。

プロト・カルチャーによって作られた巨人兵。戦いの道具として作られたため、戦うこと以外を知らない。そのためプロト・カルチャーを滅ぼしてもなお、戦闘を続けている。なお、男だけで構成された軍を「ゼントラーディ」、女だけの軍を「メルトランディ」と呼び、両者は対立している。

設定

あの伝説の劇場用アニメが
ゲームになって甦ってくる!

「愛・おぼえていますか」は、'84年に劇場公開され、たちまち大ブームとなったアニメーションをゲーム化したものだ。ジャンルはSTGだが、まるでTVアニメを見ているかのような、美麗なムービーは必見! まさに物語を楽しむためのSTGといえよう。ここではその設定を紹介!



宇宙に響く
ラブソング



メカ

何年経っても色あせない 完成されたデザインのメカ

TVシリーズから16年、劇場版から14年経っているにもかかわらず、作中に登場するメカには未だに大勢のファンがいる。そんな、何年経っても色あせない秀逸なデザインのメカたちを、メカ設定とともにゲーム用CGで公開！ここでは「マクロス」の代表的なメカを紹介していこう。



ZENTRON ゼントラーティ

戦闘のみを重視し、居住性などは気にもしないため、安価な機体が多い。また、文化がないためか、機体の旧式化が目立つ。



HEAVY ATTACKER

「ゼントラーティ」の機体デザインは、主に「サイバーランチャー」をモチーフにしたものが多い。



ZENTRON SOLDIER

▼プロト・カルチャーの造形工学により生み出された巨人兵。戦闘のみを目的に生み出されたため、身体が異常に強く、戦闘技術に長けている。なお、写真は装甲宇宙服を纏った一般兵。指揮官はヘルメットが異なる。



UNITED NATIONS OF SPACY 統合宇宙軍

どの兵器もコンパクトにまとまっているが、いかにせんどれも高価。しかし、そのぶん、海軍(海兵隊)、空軍、宇宙軍の3軍主導で開発されたVF-1シリーズの性能には目を見張るものがある。



SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS

▲元々、地球に墜落してきた謎の機体の宇宙船だったが、地球人がこれを修復・改修し、「マクロス」とした。

船体はブロック構造になっており、組み換えによって航行型(両翼・左)に変形が可能。この変形はトランス・フォーメーションと呼ばれ、これを行わないと主砲が発射できない。

- 全長 1,200m
- 運用機体数 1,000機
- 主砲：マクロス砲
- 副砲：鉄流砲
- ミサイル：鉄流砲
- 高速度レーザキャノン×4



MBR-04-MK II DESTROID TOMAHAWK

▲軍用戦闘型デストロイド。数々の戦役で追加されたため、機体の性能は低下したが、MBR-04シリーズ中では最強の火力を持つ。



GRAUG

◀1人用の戦闘ボッド。試戦でのデータに基づいて作られた特殊戦用兵器。実用価値、生産率が高い。指揮官クラスが搭乘することが多い。

▶1人用の戦闘ボッド。軽量・安定な兵装で、大量に生産されている。そのため、手動式の部分がある。機体は非常にシンプルになっている。

REGUL



MELTRAN

メルランティ



基本的にセントラーディと同じだが、こちらは紫色を主とした色彩が特徴。また、ここには登場していないが、艦船は鋭角的なデザインとなっている。

QUEADLUUN-RAW

▼高性能士官用に開発された高速高機動バード・スーズ。あとで適合する「コア63%」もこの機体を受担している。



QUEADLUUN-NNA

▲右の「RAW」の姿を模うために作られた機体。したがって「RAW」より出力が低く、ミサイルボードが「RAW」より少なくなっている。



VF-1J ARMORED VALKYRIE

▲アーマード装束を装着したバルキリー。バトロイド時の武装、装甲を強化できるが、変形は不可能になる。



VF-1S STRIKE VALKYRIE

◀大気圏外専用ブースターを装備したバルキリー。武装もマイロミサイル、大口径ビームキャノンボードが追加されている。



VF-1J VALKYRIE

▶統合軍制式可变戦闘機。ガウォーク（ホバリング・高速度移動形態）、バトロイド（格闘戦用形態）への変形機構を持つ。なお、搭乘するパイロットの顔顔により顔の形状が異なるが、機体の性能には変化はない。ちなみに写真の「J」は、分隊長、小隊長クラス用の機体だ。

- 全高：12.83m ●全機重量：18.5t
- 武装：55mm/3連ガトリングガンボッド
- 副武装：対空レーザー機関砲



人物

宇宙に愛のメッセーヂを運ぶ人たち!!

「マクロス」のドラマを華麗に魅せる登場人物たち

地球人類すべてを巻き込んだ宇宙戦争。その陰には、若者たちのドラマがある。愛、友情、あこがれ……これらの人間関係を巡るドラマは「マクロス」に欠かせない重要な要素といえよう。ここでは、それらのドラマを彩ってくれる主要な登場人物たちを紹介していこう。



ロイ・フォッカー

VF-11開発のテストパイロットも務めた艦隊の勇士

私生活でいうとエースパイロットで、VF-11 スカル小隊員。一乗組にとつては、兄貴のような存在である。



熱天的で口数が少ないが、愛する空母の男

スカル小隊に属するパイロット。大口を叩くことが多いが、パイロットとしての実力はう一つ。



新人ながら、腕はエース並の天才パイロット

通称「マックス」。スカル小隊の新人ながら、その腕はすでにエースをしのぐ天才パイロットだ。



マクシミリアン・ジーナス

戦艦のプロとしてのプライドが高い女戦士

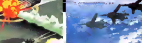
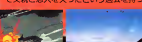
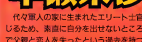
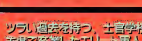
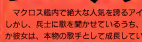
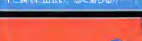
メルランディ軍に属するエースで、常にライバルを求めている。のちにマックスと……。



アイドル歌手としての顔に落ちる物語の主人公

一条 輝

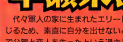
VF-11 スカル小隊のテストパイロット。機体技術は一流だが、少々世間知らずの一面もある。マクロス艦内でアイドル歌手のリン・ミンメイと偶然に出会い、恋に落ちる。



歌で人類を救うこととなる伝説のアイドル歌手

リン・ミンメイ

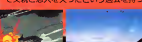
マクロス艦内で絶大な人気を誇るアイドル。しかし、兵士に敵を望んでいるうち、いつしか彼女は、本物の歌手として成長していく。



ウラい過去を持つ、士官学校を主席で卒業したエリート軍人

早瀬 未沙

代々軍人の家に生まれたエリート士官。規律を重んじるため、素直に自分を出せないところがある。戦争で父親と恋人を失ったという過去を持つ。





PHASE

1

SOUTH ATALA ISLAND

迎撃式の最中にゼントラーディ軍の襲撃を受け、バルキリー部隊が緊急発進！ このシーンは、ゲームだけのオリジナルシナリオなのだ。



動きは鈍いが、強力な火砲を備えた大型ボット。厚い装甲による突進は脅威！

陸戦用大型制圧ボット

PHASE

2

TITAN

地球を目指すマクロスは、木星軌道付近で再びゼントラーディと接触。バルキリー編隊はミサイルを一斉発射し、迎撃しながらの迎撃戦に移行する！



大型の戦艦ボットが、側面から激しい攻撃を加えてくる！

重攻撃機

PHASE

3

IN THE MACROSS

侵入した敵を敵を追って、輝もバルキリーを艦内へ突入させる！ 変形へのカウントダウンがスタートし、人気のなくれた市街地が戦場になる。



変形して重力方向が変わったマクロス艦内で、爆撃機とのゼロGバトル！

ニューギョデルカー

舞台

劇場版のストーリーを忠実に沿ったゲーム展開に注目！

『愛・おぼえていますか』では、ストーリーに併せて、さまざまな場所で戦いが繰り上げられる。艦の乗機も、宇宙用のスーパーバックやアーマード装束、はては攻撃のできない(！)訓練機まで、シーンごとに変わるのだ。重力下と無重力状態とは、各形態の挙動も変化するぞ。



PHASE

1

SOUTH
ATALA
ISLAND

PHASE

2

TITAN

PHASE

3

IN THE
MACROSS

PHASE

4

ASTEROIDS
BELT

PHASE

5

ASSAULT
ENEMYSHIP

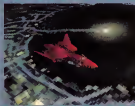
マクロスシティ侵入

露海を抜けて南下するバルキリー編隊。パイロットたちの視野に、鎮座する巨大艦を中心とした大都市が広がる。マクロスシティ……。かつて人類と異星人をつないだ文化の象徴が、新たな敵として動きだそうとしているのか？ 問いかける隙もなく、戦いは始まる!!



ゴースト

出現!



アニメ「マクロスプラス」で登場した「ゴースト」は、人間では耐えられない辺り速を可能とした高機動無人攻撃機。水中から射出されたカプセルから、その赤い機体が現われる! 魂を持たない戦闘マシンとのドッグファイトに生き残れるか?

新画面から、驚異のハイクオリティで再現されたバルキリーの戦いを紹介しよう! 前作より、さらに秘密に、よりダイナミックになったドッグファイトの興奮。そして、バルキリーパイロットに牙をむく、新たな敵たちの姿! すべてが我々プレイヤーを大空へといざなってくれるはずだ。

『VF-X2』
最新画面
一挙公開!

期待の高まる

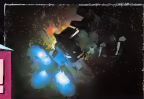
ハイクオリティ

MACROSS
VF-X2

3D・STG

の決定版!

- バンダイビジュアル
- 発売予定
- 価格未定
- 3D・STG

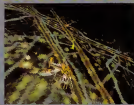
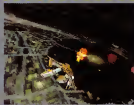


ハイスピードの

バルキリーの機動を見よ！

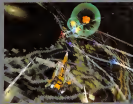
変形

正面から迫るゴーストに対し、ガウォークに変形してすれ違いざまガンポッドによる銃撃を加える。各形態の機能も一新された「VF-X2」では、高機動戦闘中の変形の使いこなしが自由になった。



ロー・ヨーヨー

圧倒的な出力で加速するゴーストを捉えるために、上昇して有利な位置を占め、より高高度からの位置エネルギーを利用して加速。背後を取ってハイ・マニューバミサイルを発射する！ このように「VF-X2」では、本格フライトシミュレーター級負けのドッグファイト戦術を再現することができるのだ。



VF-X2 体験版、「愛・おぼえていますか」に同梱決定！

なんと「愛・おぼえていますか」に同梱された体験版が、ついに「VF-X2」に決定した！ つまり「愛・おぼえていますか」には、前述の「最後のメッセージカード」と体験版の2つ

の豪華特典がついてくるのだ。ハッキリいって、これは絶対に見逃さないで「VF-X2」を持ちきれないファンの人はもちろん、そうでない人も、これは要チェックだぞ！





お待たせ!! 待望のコレクターズ・ディスク第2弾、「悠久幻想曲ensemble 2」、いよいよ登場。
今回もこぼれ話やいろいろなおまけをいっぱい詰め込んで、また新しい悠久ワールドを、見せてあげるよ。

MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神楽坂南1-8 東京YBCA会館 ©Staight Mary / Verbo Works Inc. ●「キャラクターデザイン」は株式会社「バーボ・ワークス」の登録商標です。
ユーザーサポート TEL 03-773-7663 URL <http://www.mediaworks.co.jp/> SEASIDE JAPAN 2015 日本最大のエンターテインメントイベント SEASIDE JAPAN 2015 会場情報 ぴあ、LIFETIMESなどで検索可能。お申し込みはこちら

ついにできたを。

20周年を記念してゴマーク 社名表記を一時的にしました。

koei

20th
20周年記念特別作品

PlayStation

超たのしいもんすたあ競走ゲーム、いよいよ開幕!
さあ、君もヨーイドン!

12/17
発売

第9回 次世代ワールドホビーフェアに
ゲームボーイ版・プレイステーション版出版するよ!

12/12 発売

12/20 発売

1/23 発売

4,800円

**もんすたあ
★レース**

もんすたあのチームを組んで、山あり谷ありのコースでリレー競走だ! 途中で選手交代したり、特技を使ったり、レースはハラハラドキドキがいっぱい! ポケットステーションでの対戦もOK! 超だけの競走チームを作ろう!



対応

話題の **PocketStation™** に対応!! **もんすたあも運れてまわろう!**
スロット、迷路など4種類のミニゲームを搭載。
クリアすると、もんすたあの能力がUPするぞ。もちろん対戦レースもOK!

**2本そろって楽しさ倍増!!
ゲームボーイ版**

テレビCM放映中!

集めて
育てて
競走だ!
もんすたあ★レース 3,980円

ハラハラ
ドキドキを
もう一杯
あかわり!
もんすたあ★レースおかわり 3,980円

BOOKS

もんすたあ★レース 必読ガイド ●500円 12月中旬発売
もんすたあ★レース ガイドブック ●800円 発売中
もんすたあ★レース ベストブック ●600円 発売中
もんすたあ★レース おかわりガイドブック ●500円 発売中
もんすたあ★レース 4コマブック ●780円 発売中

Best
PlayStation the Best



三國無双
好評発売中 ●2,800円
U.Force



**信長の野望
天翔記**
好評発売中 ●3,800円

勝利シミュレーションゲーム
**Winning Post2
プログラム'96**
●2,800円

勝利シミュレーションゲーム
信長の野望 覇王伝
●2,800円

NO
RECALL

【ご】コーエーの最新情報をお知らせしています。テレビサービス TEL 045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL 045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp>
【ご】コーエーの最新情報をお知らせしています。テレビサービス TEL 045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL 045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp>
【ご】コーエーの最新情報をお知らせしています。テレビサービス TEL 045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL 045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp>

GAME BOY. ●ゲームボーイ 任天堂の登録商標です。
●当社は本ソフトの無断複製・貸貸・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社 **コーエー**

〒223-8503 横浜市中区京橋町1-18-12 TEL 045-561-6061(1付)

ついにできた

koei

20周年を記念
ロゴマーク・社名表記を
新しいにしました。

花も嵐も

ふみこえて。

坂本能馬、土方歳三……個性あふれる志士たちの友情・慕情・恋を、ドラマのような
鮮やかさで再現。緊張感あふれる熱いカドバトルによる愛人の駆け、当時重要な武器の
役割をはたした「情紙」の導入、プレイヤーたちの歴史を体感できるオリジナルキャラ
作成機能。いまプレイヤーの胸に、かつてなく熱い幕末世界が広がる。



20th
周年記念

リバイバルゲーム
維新の嵐

誠

幕末志士伝

2月4日発売

●7,800円

コエー
定番シリーズ

100万人の支持を誇る
歴史SLGの原点が甦る!

¥1,980 税別
KOEI

プレイステーション版
12/3発売

●信長の野望
リターンズ

●三國志
リターンズ

KOEI
The

Best

¥2,800 税別

絶賛発売中

99.1/21発売

あの名作・傑作が、
アツと壓くこのスライス。

- ソウルマスター
- 七つの秘鑑
- 三國志英傑伝
- 魔界の決断 II
- アンジェリックSpecial
- 水滸伝・天誅の誓い



※コエーの最新情報をお知らせしています。テレビサービス TEL 045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL 045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>
 ■「本」ロゴおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
 ■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。

※当社は本ソフトの無断複製・貸借・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社 コーエー

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町 1-18-12 TEL 045-561-6861 (代)



koei



メチャクチャたのしいニューウェブ! たのしい 麻雀

12月17日 発売



一萬
二萬
三萬

イカサマなし。しかも超高速。

驚くほど人間的な打ち手。しかも超高速で、もちろんイカサマはまったくない。入門レベルを習へば指導モードで最善手を指導。初心者から上級者まで全範囲ファンが満足!

場によって打ち方を使い分けろ!

場によって、裏ドラ、横つら、喰い筋、二階建りの有り無しなど、ルールはこと細かに異なります。ルールに応じて打ち分ける観察性も必要!

個性的なキャラがしゃべる。しゃべる!

独自の打ち筋・実力を備える対戦キャラは総勢27名。一流声優に扮するセリフ2,000が、にぎやかに楽しい対戦を演出します。



【※】「こえー」の最新情報をお知らせします。テレビサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>
■「あ」ロゴおよび「PlayStation」は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・冒用・中古販売は一切許可しておりません。

企画・開発 株式会社シャノール
〒158-0051 東京都目黒区中目黒5-15-15 TEL.03-3702-0508 (ユーザーサポート)
発売 株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市中区北浜町1-18-12 TEL.045-561-6061 (代)

このマークは、権利者からゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。この商品は「国書刊行会」のプレイステーション版です。

森高千里 「サファリ東京」



「東京の街はサファリだった。まるでテーマパークのようなー」by 森高千里

サファリチックに身を固めた森高千里が、東京を舞台に繰り広げる
ミュージック・ゲーム・ワールド!もちろんゲーム画面には森高が実写で登場!
森高千里の歌詞の世界をゲームと同時に楽しめる、ミュージック・ゲームの決定盤です。

とにかく森高がいっぱい

森高本人が実写で登場するメインメニューの「サファリ部屋」。
森高とのインタラクティブなやりとりの中に、いろいろな
アクションへの入口が用意されています。ここに来る
たびに、新たな発見が!

森高のオリジナル曲でプレイするミュージック・ゲーム

森高のドラマ・プレイの秘話に迫るドラマ・ゲームや、シマウマ
に乗った森高のレース・ゲームなど、森高の音楽にちなんだ
ゲームが盛りだくさん。

マルチアングル・ライブ編集でディレクター気分!

ライブ映像をセレクトしてリアルタイムでビデオの編集記録・
再生が可能。ライブ未公開部分の素材やビデオでの未収録
バージョンも多数収録されています。

ビデオクリップなどの映像も多数収録

森高撮りおろしインタビュー・映像、最新8曲のビデオクリップ、
森高のレアなTV-CMなど、充実の収録内容でお届けします。

好評
発売中!

PlayStation版(2枚組)
¥4,800(税別) SLP086130~86131
企画・制作:株式会社オラシオン
開発・販売:株式会社コーエー

Windows/Macintosh版(1枚/ハイブリッド盤)
¥4,800(税別) 0RRX1008
発売元:株式会社オラシオン
販売元:株式会社SME・インターメディア



全体的なサウンドトラック、ゲームシナリオ、音楽の収録内容、商品にともない、お問い合わせ。



あなたのモンスターは、
あなたのいうことを聞きません。



どんなモンスターになるかは、
手にした「モンスターシード」と
混入する「ソリューション」の種類、
そして「孵化装置」の設定温度しだい。
モンスターは自分の意志で動くため、
プレイヤーはおおまかな指示を与えることしかできない。
さあ、ままならぬモンスターを駆使して、
敵ルーラーがあやつるモンスターたちをやっつけよう！

好評発売中
価格 5,800円
(税別)



メモリーカードで
別紙プレイできる！



モンスターの孵化装置/設定条件にのっとり、モンスターの育成/進捗によっては、プレイヤーの指示をまったく無視するモンスターもいる。

モンスターの育成/進捗によっては、プレイヤーの指示をまったく無視するモンスターもいる。

モンスターの育成/進捗によっては、プレイヤーの指示をまったく無視するモンスターもいる。



SUNSOFT®

©1998 SUNSOFT ©1998 NK SYSTEM

「マーク」および「PlayStation」は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。

サン電子株式会社 サンソフト事業部 〒400-0002 名古屋市中村区名駅3丁目20-1 サンシャイン名駅ビル2F TEL 052-948-2265 (ユーザーサポート) ●受付時間/月～金10:00～18:00 (日・祝日)

ゲーム業界直結スクール!

ゲーム業界の第一線で活躍するために必要なノウハウを、実際に

現場で活躍しているプロフェッショナル達から直接学ぶことができる。

それがプロフェッショナルゲームクリエイター養成機関、「バンタン電腦情報学院」です。

実践的な教育を受けることで、卒業と同時に即戦力として活躍することが可能です。

少人数制、実践的授業! ダントツの「業界」就職率!!

講師は全て現役で活躍しているプロフェッショナル!!

VANTAN'S POWER FLOW

業界と共同で
構成された
カリキュラム

現場と同等の
開発環境

最大35名の
少人数制、
実践的授業

職種に対応した
コース設定

現役のプロによる講師陣
(教員90名以上)

YOU GET A POWER!!

「電腦工場」を軸とした100社以上の企業とのコネクション

就職ガイダンス
学年企業説明会(参加校60社以上)

作品発表展示会(vantan expo
vantan creators fee) 学内採用試験

就職率 (97年度実績)	80.3%	希望職種への就職率 (97年度実績)	96%
-----------------	--------------	-----------------------	------------

就職実績企業抜粋

アトラス、ソニー・コンピュータエンタテインメント、
スクウェア、ナムコ、コナミ、カプコン、タイトー、
ゲームアーツ、ワープ池、自社設立等

What's電腦工場?



最新のソフト開発ノウハウを授業に取り入れるため、92年に
設立されたバンタンの開発研式機構であり、業界唯一の「学
内に設立されたソフトハウス」です。
既に数多くのソフトを開発しており、業界と密接なコネク
ションを確立。
学生の就職にも大きく貢献しているのです。

【'99年度募集コース】

ゲームクリエイタースタジオ

2年制
ゲームデザインコース
ゲームシナリオライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
ゲームサウンドコース
4年制
ゲーム開発研究コース

デジタルプロダクトスタジオ

2年制
CGデザインコース
コンピュータアニメーションコース
DTMサウンドコース
映像コース
インターネットデザインコース **NEW!**
3年制
ネットワーク放送コース **NEW!**

【イベントスケジュール】 ただいま予約受付中!! (イベント参加費無料)

学校説明会 ●平日昼時(10:00~17:00の都合のよい時間)
假期模擬試験 ●平日昼時(10:00~17:00の都合のよい時間)
ゲーム業界就職セミナー&体験入学 ●12月20日(日) 10:00~17:00(途中、昼食時間を設けます)

なお、当学院の資料請求をしてくれた人にももちろんゲームクリエイターが贈る「ゲームクリエイターの真髄」をプレゼント!!

また、各イベントに参加された方は面接試験が免除されます。詳細は下記フリーダイヤルまでお問い合わせください。

第一期募集入学願書締切間近!! (締切日12月31日消印有効)

【'99年度学校案内書無料送付中!!】

当学院に関することやイベントの詳細内容、予約をお急ぎの方はフリーダイヤルをご利用下さい。
また、資料請求(無料)は画付きのハガキの他にフリーダイヤルでも受付ています。

【フリーダイヤル】 **0120-51-0505** つながりにくい場合は03-5720-1935 [URL] <http://www.lab.vantan.co.jp>

VANTAN
BANKO
INTELLIGENCE
COLLEGE

バンタン電腦情報学院

〒150-0011 東京都渋谷区泉3-22-14-12D0

12月11日

駆け込みの直前情報が多数あり! 内容を確認したら即、行動に移ろう!!

TOPIC
トピック

あの感動を再び…燃えあがれ! 20年目の機動戦士たち!!

「機動戦士ガンダム」イベント・グッズ関連情報

不動の人気を誇るあの「機動戦士ガンダム」が、来年(1999年)で誕生20周年を迎えるぞ!

おそろくほとんどの読者が影響を受けているに違いないアニメ「機動戦士ガンダム」。「79年のTV放映以来、今なおアニメ、ゲームと新作がリリースされ続けている人気シリーズだ。誕生20周年を迎える来年(1999年)を目に、この冬は数々のプロジェクトが進行しているぞ。今回はその中から、特に注目すべきものを紹介。ファン魂をくすぐる「デジカメ」の発売を始め、原画イラストの展示会や、グッズ専門店の開店と、ファンにはたまらない企画がスラリ。20年目のお祭りは始まったばかりだ!!

ショップ

ガンダム専門店「GUNDAM-YA」

プラモデル、カラーゼキット、ビデオなど、関連商品をそろえたガンダムグッズ専門店「GUNDAM-YA」が、千葉県・松戸市のビザロビル(「R」常磐線松戸駅下車)「コンタクト」内に開設したぞ! 店内には有名機模型店が並んで陳列しているプロモーターが常駐している。ガンダムの完成品も多数展示、さまざまなイベントも同時開催されているので、ジャンプのめくらとならんでもお任せだ! もちろん、販売も行われているので、年末年始はガンダム作りで没頭するのもいいかもね。

イベント

ガンダムイラストレーションズワールド ～宇宙世紀紀行展～

大塚英昭氏・安彦良和といった、ガンダムを代表する作家陣の原画など約200点を一挙に展示。ガンダムワールドの奥深さや宇宙世紀史をよ! (12月12日～23日まで、東京・郊外のサンシャインシティ交差点。01ホールにて開催の予定。入場料は一般¥1,000、大・高校生¥800、中学生以下¥300(すべて税別)。会場ではリリグラフィを始め、原画や複製、先行販売グッズなどの販売も行われるので、ファンなら一度は見てほしいぞ!

カメラ

DIGITAL CAMERA versions GUNDAM

ゲームのデジカメにも、20周年記念ガンダムモデルが登場。合計1,000台の限定生産なので、早に入れるチャンスは申しかない! シルバー(限定100台)・ブラック(ジョアンネオモデル)・レッド(シャア専用)の3色が¥49,800(税別)で、全国のアニメ系ショップで発売中。実はこのカメラのデザインは、アニメに登場したもののスケッチりなんだと、わかるかな?



GOODS
新製品

もちろんチョコボ味…??

森永チョコボール「チョコボ3パック」・ほか



▲チョコボちゃん2
体とチョコボでトリオ完成!

夢のタッグがここに実現…一緒にクөө!

あの森永チョコボールのマスコットがチョコちゃんかチョコボに変わって! 実は「チョコボの不思議なダンジョン2」の発売を記念して、チョコボールの「チョコボ3パック」が期間限定で発売されるのだ! チョコボの形をした「チョコボグミキャンディ」も登場する予定だぞ。

森永チョコボール「チョコボ3パック」

▶12月下旬 ▶12月(メーカー希望小売価格税別) ▶森永製菓

首都圏を走る営団地下鉄が、年末・年始に特別運行する「新春ライナー号」のマスコットがチョコボに決定! 「89年12月25日から「89年1月7日まで、営団地下鉄各線が「チョコボの新春ライナー号」が疾走するぞ。また、チョコボのメロトランジション・スタンダードも開催(12月25日～27日)。ゴールすれば素敵な景品が! 詳しくは事務局(TEL:03-3549-7254)へ。

EVENT
イベント

ラジオ発のCDリリースイベント!

川上とも子「人生なに色?」CD発売 イベント情報



新年早々彼女に会えるイベントが開催!!

声優・川上とも子さんがパーソナリティーを務めたラジオ番組「川上とも子のメロCANネットワーク」番組は終了してしまっが、メモリアルミニCDが発売されることになった。6曲を収録し、番組でも人気だった「夢をかなえよう」や「夢の扉」など、ファン必聴の内容。さらに初回限定はクリスマスカード付きだ。

CDの発売を記念したイベントも開催が決定したぞ!!

さらに12月27日(日)には、発売記念イベントの開催が決定! 当日は川上とも子さんの握手会やサイン会が行われる予定だぞ。場所は、東京・渋谷の「アニメイト渋谷店」参加したい人は速速・町田・吉祥寺・秋葉原・渋谷のアニメイト各店にてCDを予約し整理券をもらおう。先着240名なので、希望者は急げ! 問い合わせ先: アニメイト本部/TEL:03-3957-1234

人生なに色?

▶12月28日 ▶¥2,500(税込) ▶NEOインターチャネル、キングレコード



12月30日に行われるイベントとは?

「To Heart ライブパーティ」 12月30日

大ブレイク確実の恋愛AVGのイベントが開催!

発売前から高い人気を誇る、リーフの恋愛AVGソフト「To Heart」(発売元はアクアプラス)のイベントが、12月30日に東京・新宿の東京厚生年金会館の大ホールにて開催決定!! 気になるファンのためにチケットの入手方法を紹介します。購入方法が少々複雑ですが、下の「心得」をよく読んで、チャンスを実効に生かそう!



▲▲▲演奏はP.S.Mのもの、イベントではTVアニメの最新作画を公開!



チケットゲットの心得

その① 12月23日にキングレコードより発売される「WHITE ALBUM CDシングル」を、全国50店舗の限定CDショップで購入した人のみ、先着1,000名に「入場券」引き替え購入券が配布される(予約は不可)。この券を持って12月28、30日に東京ビッグサイトにて開催される「コミックマーケット55」会場の企業ブース内、ライブスペースへ向かう。そこで購入券と引き替えに入場券を購入できるのだ。

その② 惜しくも①の方法を逃した人にもダブルチャンス! このCDシングルは、新劇映画化のみ入場券を購入するなどの抽選券が封入されているのだ。これを持って上記のコミック会場、ライブスペースへ向かう! 見事抽選した、0008(出選番号はアルファベットで発表、詳しくは抽選券を参照)が、①と同様にその場で入場券を購入できるのだ。ただしチケットはこの抽選で2,000名の中に入れるか!?

「To Heart ライブパーティ」

●12月30日 17:00開演/18:00開演
●東京厚生年金会館
●¥2,000(税込)

●内容

●To Heartの世界をよめるライブステージ(18時開演)を中心に、P.S.Mのオリジナル・アレンジ演奏・プロモーション映像の上映、関連インタビューなどを予定。



天野喜孝 冬の版画展

天野喜孝 来場券「華」 12月19日~23日

世界的に人気のイラストレーター天野喜孝が版画展を開催!



世界を舞台に活躍する天野喜孝氏の版画展「華」が、12月19日から23日にかけて東京ビッグサイトで開催される。同氏は「FF」シリーズのイメージイラストや、人気1級の名作絵など知られたい一流イラストレーター。今回は過去3年間に原画展などで公開された、名作版画100点を一挙に公開、大満ちで準備に迫る天野ワールドをキミも体験してみよう!

天野喜孝 来場券「華」

▶12月19日~23日 10:00~18:00
▶東京ビッグサイト・レセプションホール
▶入場無料

オビディナルレシカを5名様に

抽選で5名様に特別レシカをプレゼント。希望者は1月4日に住所・氏名・年齢・電話番号を宛先に、〒662-4777 秋葉原2号郵便局宛に「HAL」「DFS」の両方、しめ切りは1月18日(日)印刷有効、未読のクリエイターたちの作品をいち早くチェックしよう!



ゲームスクールが一大イベントを開催

HAL フェスティバル 1月30日

ゲーム専門学校ならではの卒業制作展にキミも行ってみたい!

コンピュータ総合学園(HAL)の卒業制作展が、1月17日に名古屋のレイシターホール、1月30日に大阪の大宮城ホールで開催される。その内容はリアルゲームやCGなどの卒業作品を展示、ゲストにネプチューンと千歳選手を招くという大々的なもの。今回は大阪でのイ

ベント入場券を、1歳以上の読者のプレゼント!。希望者は1月4日に住所・氏名・年齢・電話番号を宛先に、〒662-4777 秋葉原2号郵便局宛に「HAL」「DFS」の両方、しめ切りは1月18日(日)印刷有効、未読のクリエイターたちの作品をいち早くチェックしよう!



ウイニングカップ'98 Autumn 決勝戦結果発表

「ウイニングポスト3 プログラム'98」 発売中

「ウイニングカップ」も今回で3回目。またまた、全国各地から多くの名馬が集まった。応募総数は1000通以上。その中から、選戦を勝ち抜いて賞金も獲得したのが右の方だ。今回一番応募が多かったのは1600m。いままでクラシックスタミンスに店が置る傾向があったが、タイキシャトルやキングザザールの海外での活躍の影響なのか、マイル戦に強い馬を作りたいという人が多かったようだ。今後も機会があればウイニングカップを開催していく予定。さらなる強い馬作りのために、それぞれの距離の優勝馬のベースワードを掲載したので、「次」への参考にしよう。

優勝 (10万円)	1600m:上野裕信さん 2000m:金井重実さん 2500m:石井裕也さん
準優勝 (5万円)	1600m:中島謙さん 2000m:吉田実美さん 2500m:北光公康さん
3位 (1万円)	1600m:東利史さん 2000m:根本悠人さん 2500m:宗原真央さん
電撃賞 (5千円)	根崎剛己さん、西光一男さん、竹原紀江さん、窪田太郎さん、古澤隆哉さん、尾山祐哉さん

順位	馬名	新着	騎手	オーナー名
1	スバルファング	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
2	ムササビ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
3	ウイングスフラット	4位	渡部	大塚博・渡部
4	イグナルシスター	6位	中島謙	大塚博・渡部
5	トウモロコシ	4位	渡部	渡部・渡部
6	ルンバ	4位	渡部	渡部・渡部
7	ザクザク	4位	渡部	渡部・渡部
8	ホーン・シスター	4位	渡部	渡部・渡部
9	ザクザク	4位	渡部	渡部・渡部
10	アラビヤ	4位	渡部	渡部・渡部
11	アラビヤ	4位	渡部	渡部・渡部
12	アラビヤ	4位	渡部	渡部・渡部
13	アラビヤ	4位	渡部	渡部・渡部
14	アラビヤ	4位	渡部	渡部・渡部
15	アラビヤ	4位	渡部	渡部・渡部
16	アラビヤ	4位	渡部	渡部・渡部



順位	馬名	新着	騎手	オーナー名
1	ロビーインテリス	4位	渡部	神田三郎・金井重実さん
2	ロビーインテリス	4位	渡部	神田三郎・金井重実さん
3	ロビーインテリス	4位	渡部	神田三郎・金井重実さん
4	ロビーインテリス	4位	渡部	神田三郎・金井重実さん
5	ロビーインテリス	4位	渡部	神田三郎・金井重実さん
6	ロビーインテリス	4位	渡部	神田三郎・金井重実さん
7	ロビーインテリス	4位	渡部	神田三郎・金井重実さん
8	ロビーインテリス	4位	渡部	神田三郎・金井重実さん
9	ロビーインテリス	4位	渡部	神田三郎・金井重実さん
10	ロビーインテリス	4位	渡部	神田三郎・金井重実さん

順位	馬名	新着	騎手	オーナー名
1	サザンタカ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
2	サザンタカ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
3	サザンタカ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
4	サザンタカ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
5	サザンタカ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
6	サザンタカ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
7	サザンタカ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
8	サザンタカ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
9	サザンタカ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん
10	サザンタカ	4位	渡部	神田三郎・石井裕也さん

1600m優勝馬 スカルファング

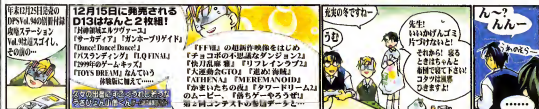
タキデセネニテサガヒムル
エロロギネチカエガナブサモ

2000m優勝馬 ロビーインテリス

ソルナフビエニサガヒムル
モスナダフニスラツガフロマ

2500m優勝馬 サザンタカ

ムドエフサニニチストミナフ
キヤソバマボロドリヒムソナ



12月15日火曜日は増刊D13が発売
12月25日金曜日は本誌94号が発売
 どちらも買いつくと一生後悔する
 かもしれないし、しないかもしれません
 ソレくらい要注目です!
カレンダーに赤丸しときましよう

というワケで大変なのですが、あてふたして
 だけじゃマシイので整理しないといけません。
 まずはDPSの本誌(スケジュール)の
 マーク付き)。これはいつも通り毎月2冊
 発売されます。そして増刊D(★のマーク付
 き)。これがなんと毎月1冊発売! つまり
 ...1カ月に3冊ものDPSが発売されること
 になるのです! これはスゴイ! スゴすぎ
 ですね? ね? ねっねっ?

DPS ★11月16日発売 DPS D12 (Vol.90)
 ●11月16日発売 DPS Vol.91
 ●12月11日発売 DPS Vol.92
 ★12月15日発売 DPS D13 (Vol.93)
 ●12月25日発売 DPS Vol.94
 ●1月14日発売 DPS Vol.95
 ★1月18日発売 DPS D14 (Vol.96)

子車計画作戦その9 発動



DEVICEREIGN 予約申し込み券

メディアワークスゲームソフト

「DEVICEREIGN」を予約します。

☐ PlayStation ☐ SEGA SATURN

※予約とれる機種の注文照しを付けて下さい。

フリガナ

お名前

ご住所 〒

この予約申し込み票に必要事項を記入し、お近くのゲームソフト取扱店にお持ち下さい。

株式会社メディアワークス

1枚/金額 5,800円 (税込)

TEL ()

DEVICEREIGN スタンプ台紙

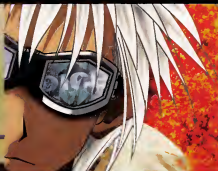
☐ PlayStation ☐ SEGA SATURN

※予約とれる機種の注文照しを付けて下さい。

▲ここにショップの店舗名を押しして下さい。



微かな振動とともにオーギュメントが起動する。
街が、仲間が、そして君自身が実体を持っていく。
すべてが不安定なSC空間では、
通常兵器なんて役に立ちはしない。
頼れるのは、この次世代兵器オーギュメントだけ。
詳しい仕組みなんて君にはわからない。
ただ、光輝くオーバースコア・ブレインにセットして
たたきつけるだけだ。



奪われた明日を、取り戻せ。

デバイスレイン DEVICEREIGN

アドベンチャーSLG

1999年春発売予定 予定 5,800円(税別)



1/15
※この期間限定の予約

予約キャンペーン実施中!

この広告に付いている予約券に必要事項を記入して、お近くのゲームショップで「DEVICEREIGN」を期間中に予約して、ご応募すると先着で10,000名様で「デバイスレイン キャラクター 高ストカードセット」が当たります。
※応募は郵便で行うに予約した地区の店頭を所定の予約券の住所に貼って、あとの住所・氏名・電話番号・年齢・職業をご記入の上、
〒101-8305 東京都千代田区神田神保町1-6 東京WYCA会館 (旧メトロタワー) ソフトランド東京店「アパレル・予約センター」に送付して下さい。
※お店によって予約券が異なる場合がありますので予約時にご確認ください。 ※また、後者の予約をした場合は、誠に勝手ですが、この予約券を別に入会してください。

メックル
決定!!
「電撃hp」
12月18日発売!!
随所見らんま 定価:本体900円+税



（株）メディアワークス 東京都千代田区神田神保町1-6 東京WYCA会館 ©Starlight Mary / Shueisha Works Inc. 〒101-8305 東京都千代田区神田神保町1-6 東京WYCA会館 (旧メトロタワー) ソフトランド東京店「アパレル・予約センター」に送付して下さい。
ユーザーサポート TEL 03-773-7055 E-MAIL: <http://www.mediaworks.co.jp/> info@mediaworks.co.jp 本誌掲載のキャラクターはすべて登録商標です。

ゲームクリエイター科 1 03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

1年コース	(月～金曜日) AM13:30～PM4:30	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一環の流れを全てマスターするコースです。
2年コース	(月～金曜日) AM13:30～PM4:30	ゲームデザイナーからプログラマーまでの2年間のかけつけしと修練できます。期間が短くはまるから短縮したコンピュータ・ゲームも制作することが出来ます。
3年コース	(月～金曜日) AM13:30～PM4:30	このコースは、3年間でかけつかり高度で多岐な技術も得て得得することを目指す方に最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

ゲームの基礎からゲームキャラクターのデザイン、及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心に完璧修得。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1,2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

グラフィックの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧修得。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1,2年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

ゲームの基礎から3Dグラフィック技術、人物の動きを正確に表現するモーションキャプチャーを勉強する3Dグラフィックとモーションキャプチャーの両方に関するゲームグラフィック・育成講座です。(2,3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する革新的な養成講座です。(1,2,3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2,3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

サウンドクリエイターを目指る方に設けられたゲームの音楽制作からサウンドエフェクトの作成までの一貫教育講座です。只今、人気急上昇。(1,2年コース)

ゲームデザインクリエイター養成講座

グラフィックを主とするゲームのデザインは最高で目指すもので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームをPCで作って、プレイヤーとして会社でアピールしたい人には最適な講座です。(1,2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

このコースでは、デザイン・イラストなど実用的な基礎的なグラフィック・教育と情報技術を基盤としたグラフィックの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

1 052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校

開講1年目にて人気沸騰!!

1 03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

●ゲームデザイナー養成講座

●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(毎週月・木・又は火・金) / 18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学無書受付開始!! (お問い合わせ) : 03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



★通信講座募集集中★
★ゲームデザイナー養成講座★
★ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座★
★ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座★
★サウンドクリエイター養成講座★
★ゲーム企画・シナリオライター養成講座★
★ゲーム評論・雑誌ライター養成講座★
★ゲームデザインクリエイター養成講座★
★インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座★

'99年春、ゲーム会社(専門職社員)内定率!!
ダントツ全国第一位!!

 ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ	 ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 今井大樹くん (株)サミー
 ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 石川政則くん (株)スティング	 ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 岡本電江さん (株)ユークス
 ゲームサウンドクリエイター養成講座 全日2年制 水谷典代さん (株)ネクサスインターラクティブ	 ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

電撃文庫

5周年

新たな次代を築く者よ。

電撃文庫創刊5周年記念大感謝祭 開催中



イラスト/緒方南志（フーキ/ブ・イン・ザ・ミラー「バンドリ」）

5周年 大感謝祭

あなたの消き1票が電撃文庫を変える！！

電撃文庫創刊5周年大感謝祭開催中！

おかげさまで電撃文庫は創刊5周年！
読者の皆様と一緒に祝いする投票形式の
全員参加型コンテストを行っています！

新世紀エンターテインメントグランプリ／電撃文庫アカデミー賞

21世紀に向けてブレイクするものは？

「あなたが選ぶ新作グランプリ」

新世紀エンターテインメント
グランプリ

またるべき21世紀—新世紀—に向けて、
あなたが期待する作品を投票してください。
新刊以来、「電撃」が小説デビューだった
作品がノミネートされています。

ノミネート作品（作品名50音順・敬称略）

1. 「大久保町の決闘」田中吾郎
2. 「狂科学ハンターREI」中里敏司
3. 「セブンス・ヘヴン」土門弘幸
4. 「デイルズオブデスティニー」原紀りゅーじ
5. 「NANIWA霊異記」薬座二部
6. 「風水術部 香港」川上 稔
7. 「ブラックロッド」古橋秀之
8. 「黒くす英雄伝」新木 伸
9. 「悠久幻想曲」たきもとまさし

10. 「お嬢様特急」花田十輝
11. 「銀河お嬢様伝説ユナ」野呂昌史
12. 「タイム・リープ」高畑京一郎
13. 「デッドデビル戦記」飯澤 暁
14. 「猫目探偵」橋本 琢
15. 「ブギーポップは笑わない」上遠野浩平
16. 「僕の血を吸わないで」阿曾太郎
17. 「メルティランサー」山下 卓
18. 「ラルフィア・サーガ」有里紅良



発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

電撃文庫 12月の新刊
好評発売中!

世界の命運を賭けた闘いがいま、はじまる。一段とスケールアップした最新作!

ブギーポップ・ インザ・ミラー「パンドラ」

上遠野浩平 (第4回電撃ゲーム小説大賞・大賞受賞作家) イラスト/緒方剛志 定価:本体550円+税

ピンチ&ギャグ&ラブストーリーの連続技! 新世代の鬼才が放つ人気シリーズ

僕の血を吸わないで③ ドッキンドッキ大作戦

阿智太郎 (第4回電撃ゲーム小説大賞・銀賞受賞作家) イラスト/宮瀬崇 定価:本体550円+税



'99年春アニメ映画公開決定! (全国東映洋画系) 原作小説第2弾!

ガンドレス2

天沢彰 (ORCA)

イラスト/青木信昭 定価:本体490円+税



ラジオドラマ放送中

「電撃大賞ガンドレス」

文化放送 毎週土曜日26時~26時30分

ラジオ大阪 毎週日曜日26時~26時30分

パーソナリティ: 池田貴史・長沢美樹

■小説・HAUNTEDじゃんくしょん② 風塵の鑑(下).....定価:本体510円+税

■E.G.コンバット2nd.....定価:本体610円+税

■テクノデビル戦記Ⅲ.....定価:本体850円+税

■疾風の剣セントクレイモア③ 傭兵団の伝説.....定価:本体660円+税

電撃G文庫

エクステクス

お嬢様特急③

花田十輝
イラスト/柳沢まさひで ほか
定価:本体980円+税
プレイステーション&セガサターン用ソフト
(発売/メディアワークス) **好評発売中!**

読者と作家をつなぐインタラクティブ・コミュニケーションマガジン

12/18 電撃 hp Vol.1

定価:本体900円+税

http://www.mediaworks.co.jp/users_s/d_hp

電撃キャラクター総出演! あなたが選ぶキャラクターコンテスト!

電撃文庫 アカデミー賞

今までに「電撃文庫」に登場した
キャラクターなら何でもOK!
あなたの「電撃文庫」イチ押し
キャラに投票してください!

大感謝おプレゼント!

応募してくれた皆様に、
感謝をこめてプレゼント!

賞品
「電撃文庫 アカデミー賞」の各受賞
キャラクターのサイン入り複製原画
(複製バックカバー・絵巻・コミックの各1冊)
6名様
パソコン「VAIO」(SONY).....5名様
DVDプレイヤー (Panasonic).....5名様

●抽選方法
11月15日(日)15時までに「電撃文庫」の各賞品を応募する
●応募方法
(専用ハガキでの投票)
全応募者で抽選を申しこむは、各賞品の抽選を申し込み専用ハガキ
に記入してください
(賞品ハガキでの投票)
上記賞品の抽選を申しこむは、各賞品の抽選を申し込み専用ハガキに記入してください
(メディアワークスのインターネットHPでの投票)

●抽選
11月15日(日)15時までに「電撃文庫」の各賞品を応募する
メディアワークス「電撃文庫」10周年大感謝祭
お申し込みの抽選は抽選によっておこなわれています

電撃オリジナル図書カード (2,000円分) 毎月20名様

12/31まで 紀伊國屋書店全店にて投票箱を設置! 55555! 専用ハガキ・賞品ハガキ・インターネットHPでの投票も受付中!

お問い合わせ: 03-5280-7550 (主幹の女性特設部)
内容に関するお問い合わせ: 03-5280-5207 (メディアワークス編集文庫編集部)
メディアワークスのホームページ: <http://www.mediaworks.co.jp/>



「SE」マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。

学園祭 & 恋愛シミュレーション

後夜祭

a sherd of youthful memories

1999年2月25日(木)発売予定!!

青春の思い出がここにある。

人気作家、美樹本晴彦がキャラクターデザインと
総作画監督で100パーセント参加。友情と恋愛が
交差する青春恋愛シミュレーション登場。

全編フルボイス50時間以上を収録

(声の出演)

川澄綾子 / 坂本真綾 / 長沢美樹 / 森久保祥太郎 /
三木眞一郎 / 置鮎龍太郎 / 折笠 愛 / 南 央美 /
柳原みわ / 今井由香 / 豊崎真千子



Illustrated By 美樹本晴彦
©1998 Shogakukan Co., Ltd. All Rights Reserved.

物語はここから始まる!!

スペシャルプレビューディスク **前夜祭**
できる! ゲームセンター

1999年1月14日(木)発売予定
標準価格: 予定 ¥5,800 (税別)
プレイステーション用ゲームソフト
「できる! ゲームセンター」に、後
夜祭スペシャルプレビューディ
スク「前夜祭」を同梱。後夜祭の世
界が一足先に楽しめます。

「後夜祭」予約者全員プレゼント応募用紙

お名前		性 別	年 齢
氏 名		男	女
おのり			
住 所			
電話番号			
職業	希望賞品 番 号		

予約店印鑑 平成 年 月 日 予約

恒例! 予約者全員プレゼントキャンペーンのお知らせ!!

プレゼント
内容

- | | |
|---|--------|
| A賞: スペシャルディスク (PS非売品、ビジュアル集) | 1500名様 |
| B賞: 特製ポストカード4点セット | 2000名様 |
| C賞: 声優サイン色紙 (出演声優の個別サイン色紙!) | 55名様 |
| D賞: 美樹本晴彦サイン色紙 | 10名様 |
| E賞: Windows95用フロッピーディスク
(Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データディスク!) | 100名様 |

催し物も賞品も選んだ方にオリジナルポスターをもう一枚差し上げます!!

応募方
法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、「後夜祭」を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 賞品はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って下記宛先まで送って下さい!
期間: 1999年2月15日消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかさせていただきます。(4月末予定)
宛先: 〒160-0006 東京都新宿区西町5番 4F
株式会社徳志社ゲーム開発局「後夜祭 全関係」まで。

※このキャンペーンへの応募は一人一進とさせていただきます。留了承下下さい。

SE

株式会社徳志社 ゲーム開発局

〒160-0006 東京都新宿区西町5番 4F TEL: 03-582-3858 (ユーザーサポート) 月~金曜 11:00~18:00 (祝祭日除く)
SHOEISHA インターネットホームページ <http://www.shoeisha.co.jp/entte/koyasei>

DP-98121

[illegible]

RPG-R

速さを競うRPG。



TUNE LEVEL1
MAX SPEED 180
WEIGHT 150
MOBILITY 85



TUNE LEVEL2
MAX SPEED 200
WEIGHT 180
MOBILITY 90



TUNE LEVEL3
MAX SPEED 230
WEIGHT 190
MOBILITY 95



TUNE LEVEL4
MAX SPEED 260
WEIGHT 220
MOBILITY 98



TUNE LEVEL5
MAX SPEED 300
WEIGHT 250
MOBILITY 98

新発想、レース仕様のRPG。
それが「エアーズ」だ。

空を制するパイロットこそが人々の憧望を集める世界“フロートピア”。そこでは10年に一度「天空キャノンボール」という最も権威あるレースが行われる。世界最高のパイロットという栄誉と、莫大な賞金を目当てに強者どもが集まる過酷なビッグレースに勝つことがプレイヤー＝主人公ティガロの使命である。

●数々のチェックポイントを制限時間以内に通過しなければたちろに失格。●獲得した賞金で浮空艇をより速く、より強くチューンナップするのが勝利への近道。●レースはルール無用。次々に襲いかかってくる敵機との戦いにも備える。●チェックポイントには、天空魚という珍魚を一匹以上持ち込むことも条件。浮遊大陸の住民から情報を入手して天空魚をゲットしろ。

PACK-IN-SOFT

ビクターインタラクティブソフトウェア

<http://www.vis.co.jp>

Victor Interactive Software Inc.

©1999 Victor Interactive Software Inc. All rights reserved.

THE AIRS

1999年2月25日発売予定 ¥5,800 (税別)





PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.

プレイステーション
cRAZE

狂気の町、プレイステーションで、復活。

触れてはならない、
闇がある――。

'99年2月発売予定

標準価格 **3,800円** (税別)

闇夜の舞う夜、君は狂気の町に迷い込む…。

赤川次郎 魔女たちの眠り —復活祭—

「夜想曲」の原点、赤川次郎サウンドノベル第1弾
「魔女たちの眠り」がプレイステーションで蘇る!

閉鎖された町を舞台に起こる、恐怖の物語。

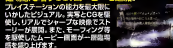
ある日、穏やかな夕暮れ時、僕のもとに一本の電話が掛かってくる。受話音の向こうで自分の名を呼ぶ声…。それは幼なじみの少女の声であり、僕を異世界へと誘うような呼びかけだった。導かれるように僕は彼女の住む山奥の町へと向かった…。閉鎖された町で起こる奇妙な殺人事件、春に潜む触れてはならない恐怖、巨大な密室と化した町で、あなたはさまざまな恐怖に巻き込まれていく…。



「幻」のシナリオを追加。



全グラフィック総書き換え。
臨場感を増すCG、ムービーを追加。



「夜想曲」で大好評の
「本棚システム」を採用。
たどり着いたエンディングごとに本が手に入り、これを集めていく「本棚システム」を採用。達成感が一段と高まります。

進行をより快適にする
高速スキップ機能、搭載。

分岐点まで一気に読むことができる「高速スキップ機能」搭載。何度も同じ文章を読まされることなくゲームを進められます。

業界初! 2人で楽しめる
「カップルショック」対応!



大好評発売中

プレイステーション初の
ミステリー・サウトノベル

赤川次郎 夜想曲

敵意は一
そっと燃る。

標準価格 5,800円 (税別)

「魔女たちの眠り」「夜想曲」ホームページ
<http://www.vis.co.jp/PIS/craze/index.html>

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

15歳以上利用推奨
CERO B2 15歳以上利用推奨

本「マープ」は40「PlayStation 2」は株式会社「Victor Interactive Software Inc.」の登録商標です。

© 1999 赤川次郎 / Victor Interactive Software Inc.

パックインソフト本舗 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5486-1757(土・日・休日を除く10:00~17:00) 株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウェア

郵便はがき

101-8305

希望のプレゼントの番号は

[1]				[2]	
[3]				[4]	
[5]				[6]	
[7]				[8]	
[9]				[10]	
[11]				[12]	
[13]				[14]	
[15]				[16]	
[17]				[18]	
[19]				[20]	

東京都千代田区神田駿河台
1-8 東京YWCA会館

PlayStation プレゼント
Vol.92係

〒						ここに宛先にも 書かないでください
住所	都道府県					
TEL	()					
氏名	フリガナ		生年	年(西暦)	月	日
職業	男・女		月日	1 9		
職業	①小学生3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬専業主婦・主婦 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯職無 ⑰その他					

キリトリ線

キリトリ線

郵便はがき

150-8790

018

現金受取人住所

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

東京都渋谷区東3-22-14 12DPS
バンタン電腦情報学院
ゲームスタジオ
入学事務局行

YANTAN

イベント予約申込書

各イベントとも申込費は無料です。
申込書と現金の申し込み書裏面に1枚の紙を
同封にてご送付してください

Present!

このハガキを投函すると、現役ゲームクリエイターが語る
「ゲームスクールの真髄」プレゼント中!

※申込資格 ①年齢 ②性別 ③職業 ④学歴 ⑤職業 ⑥学歴 ⑦職業 ⑧学歴 ⑨職業 ⑩学歴 ⑪職業 ⑫学歴 ⑬職業 ⑭学歴 ⑮職業 ⑯学歴 ⑰職業 ⑱学歴 ⑲職業 ⑳学歴 ㉑職業 ㉒学歴 ㉓職業 ㉔学歴 ㉕職業 ㉖学歴 ㉗職業 ㉘学歴 ㉙職業 ㉚学歴 ㉛職業 ㉜学歴 ㉝職業 ㉞学歴 ㉟職業 ㊱学歴 ㊲職業 ㊳学歴 ㊴職業 ㊵学歴 ㊶職業 ㊷学歴 ㊸職業 ㊹学歴 ㊺職業 ㊻学歴 ㊼職業 ㊽学歴 ㊾職業 ㊿学歴

※申込方法 ①申込書に必要事項を記入し、②現金の申し込み書裏面に1枚の紙を同封にてご送付してください。③申込書と現金の申し込み書裏面に1枚の紙を同封にてご送付してください。

※申込書と現金の申し込み書裏面に1枚の紙を同封にてご送付してください。④申込書と現金の申し込み書裏面に1枚の紙を同封にてご送付してください。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。	
ゲームデザインコース	
ゲームシナリオライターコース	
ゲームグラフィックコース	
ゲームプログラムコース	
ゲームサウンドコース	
ゲーム開発研究コース	
CGデザインコース	
コンピュータアニメーションコース	
映像コース	
DTMサウンドコース	
インターネットデザインコース	
ネットワーク放送コース	

★お友達で案内が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。	
住所	
フリガナ	
氏名	
学年	

'99年度案内書無料請求ハガキ

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

